HÍREK • SZEMLE • ELŐZETESEK • EXKLUZÍV DEMÓK, A VILÁG LEGKERESETTEBB VIDEÓJÁTÉK-MAGAZINJA

ÚJ FORMA!

Hivatalos Magyar

Ára: 1990 Ft

06 SZÁM

PlayStation

PlayStation® Magazin

EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ:

LARA!

A BOMBANŐ VISSZATÉRT – ÚJRA. ÚGY TŰNIK, A LAST REVELATION LETT AZ EDDIGI LEGJOBB TOMB RAIDER EPIZÓD

SZEMLE

TOMB RAIDER: TLR
MISSION: IMPOSSIBLE
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS
FA PREMIER MANAGER
WAR OF THE WORLDS
SPYRO 2
UEFA STRIKER
40 WINKS
LEGO RACERS
F1 '99
GTA 2

PLAYSTATION2

On-line akciók, DVD filmek és minden idők legjobb videójátékai – de komolyan.

KÉMKEDŐK

Fegyverek, trükkös gépek, lányok – játék. Kémkalandok Playstationnel.

GRAN TURISMO 2

Keréknyomás rendben, tank feltöltve, tuning a helyén... Rajt! (Újra.)

TÁVOL, KELETEN

Resi 3, Tekken 4, Ridge 5... Ésatöbbi. Kiruccantunk Tokióba, a nagy játékshowra.

SZIGORÚAN TITKOS

16 oldal agykímélő megoldásokkal tippekkel, és titkokkal



RESIDENT EVIL 3 ▪ COLIN MCRAE RALLY 2 ▪ GRAN TURISMO VIDEÓ ▪ FIFA 2000 ELŐZETES ▪ WU-TANG HÍREK ▪ WAR OF THE WORLDS ▪ OUTCAST A PS2-RE? ▪ TOMORROW NEVER DIES – A KÉMREGÉNY

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

OTP bankkártyával: (06-1) 266-0000
InterTicket Kft.
1088 Budapest, Szentkirályi u. 8.

PlayStation Stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: **Mike Goldsmith**
Vezető művészeti szerkesztő: **Jez Bridgeman**
Műszaki vezető: **Nicky McClure**
Művészeti szerkesztő: **Milford Coppock**
Művészeti szerkesztőhelyettes: **Simon Middleweek**
Játékszerkesztő: **Justin Calvert**
Rovatvezető (tippek): **Dan Mayers**
Rovatvezető (lemez): **Catherine Channon**
Produkciós asszisztens: **Andrea Toal**

Fotó: **Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edgintun**
Munkatársak: **Nicolas Di Costanzo, Pete Wilton, Nick Jones, Andy Lowe, James Price, Paul Rose, Paul McKenzie, Sam Richards, Steve Bradley, Oliver Hurley, Stephen Lawson, Kieron Gillen**

Magyar stáb
Lapigazgató: **Szabó Zsolt**
Főszerkesztő: **Jancsina Attila**
Főszerkesztő-helyettes: **Horváth Henrik**
Grafikai munkálatok: **Papp Levente**
Szerkesztőségi titkár: **Kapuvári Marietta**
Munkatársak: **Balázs Ildikó, Szántó Panka Ágnes, Fülöp Judit, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Szikszai András, Tóvárosi László, Földessy Máté, Tóth Péter**

Fotó: **Lethenyei László**

PR-kapcsolatok: **dr. Klausz Anikó**

Kiadó: **COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.**
Hirdetésszervezés:
PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219, 387-8614
Tel./fax: 387-8249

Nyomdai munkák: **Kobalt Produkciós Iroda**
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: **MÉDIA TRADE Bt.**
Tel.: 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1-2A
Tel.: 322-44-03

Terjeszti: **Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó**



Szerkesztői levél...



Köszöntelek az áttervezett és megújult PlayStation Magazin nevében. Mint látni fogod, az új megjelenés még több játékelőzetest és cikket jelent – ami nyilván kedvedre való lesz. Próbáltuk figyelembe venni az általatok megírt véleményeket, és izgatottan várjuk visszajelzéseiteket az új külalakkal kapcsolatban!

Igyekszünk már most egy kis karácsonyi hangulatot teremteni, hiszen egy PSX-rajongónak mi lehetne jobb ajándék, mint előzetesek és demók a legújabb játékokról? E havi CD-nk igazán figyelemre méltó címekkel büszkélkedhet, hiszen megjelenik kedvenc tűzokádónk, *Spyro* és mindenki hőn szeretett Larája is, akit nyugodtan tekinthetünk az első igazi virtuális sztárnak. Belekóstolhatsz végső és mind ez idáig legjobban sikerült kalandjaiba, megismerheted múltját is, mely egybefonódik az ősi Egyiptom elfeledett titkaival...

Néhány új rovatot fogsz találni oldalainkon, mint például a Tervezet, ahol a fejlesztés alatt álló játékok körül szimatolunk, van Médiakörképünk is, ahol a DVD-piac újdonságaiból szemezgetünk, és ápolni igyekszünk az Olvasó–szerkesztőség kapcsolatokat az Igazság Fájl rovatban, ahol játék közbeni gondjaidnak adhatsz humorosan hangot.

Részletes leírásunk van a legfrissebb vérpezsdítő újdonságról, aminek neve: PlayStation 2. Minden, amit tudni érdemes, beleértve a műszaki adatokat és a várható játékokat, feltárul előtted. Nem kétséges, hogy új fejezet nyílik az elektronikus szórakoztatás világában...

Nagy titkot árulok el azzal, hogy lesz karácsonyi különszámunk (kimondottan a fa alatt kell olvasni!) vagy már sejtettél valamit, kedves Olvasó? A teljes szerkesztőség belehúz, és megvalósítja a lehetetlent: új demókat varázsolunk a különszámhoz is, mi több, egyenesen memóriakártyára tölthető játékállásokat is találsz majd...

Addig is jó szórakozást és sírrablást Egyiptomban!

Jancsina Attila (főszerkesztő)



CÍMLAPSZTORIK

TÖBBET AKARSZ TUDNI? ERRE TESSÉK!

PlayStation Magazin TARTALOM

06. SZÁM
1999. DECEMBER

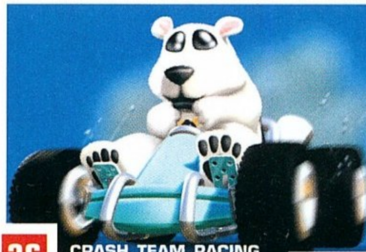




TERVEZET

ELŐZETESEK

SZÍNES



36 CRASH TEAM RACING



42 FIFA 2000



22 COLIN MCRAE RALLY 2

„Üsd vágd, nem apád – négy személyre, Shaolin módra."

WU-TANG CLAN: EGY FALAT FÁJDALOM
044. OLDAL



„Te komolyan azt hitted, a PS2 csak egy játékkonzol? Akkor tippelj újra!"

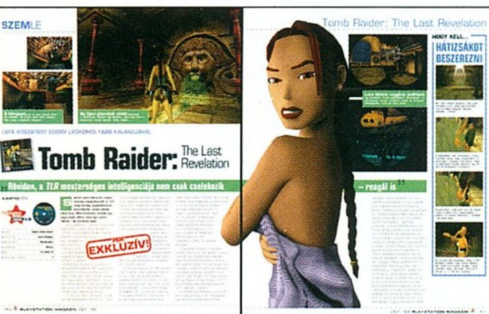
TELJES SZEMÉLYLEÍRÁS A RÉGÓTA VÁRT SZTÁRRÓL, A PS2-RŐL.
051. OLDAL





26 ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Tény: *A hivatalos UK PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demojátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A *PSM* a legjobban megirt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStation-nel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sony-val való kapcsolataink a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemokra terjed ki, de nem befolyásolja szerkesztőségi nézetet. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg a cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargonoktól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezeknek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. A CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videojáték magazinja. Ez tény.

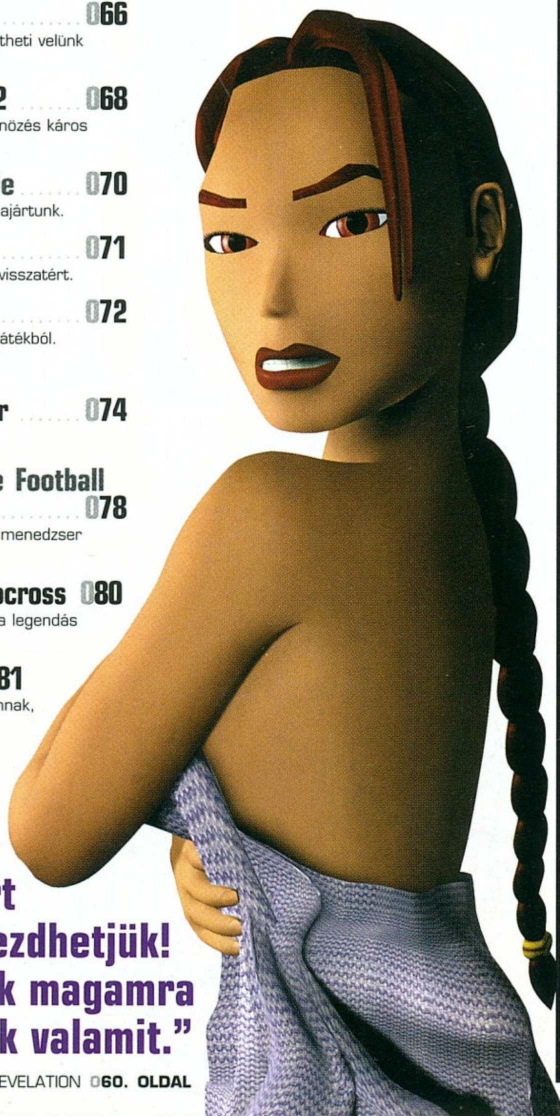


060. oldal

Tomb Raider: The Last Revelation

Lara visszatért az utolsó megmérettetésre. Vajon sikerül neki?

SZEMLE



„Mindjárt kezdhetjük! Csak magamra kapok valamit."

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION 060. OLDAL

RENDSZERES

CD-melléklet



Minden idők legjobb demó CD-je? Könnyen lehet! Húzd ki a telefont, zárd be az ajtót, és tedd a lemezt a gépedbe!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION Játszható
Újra kettesben Larával! Az ősi Alexandria maradványait kicsit kipofozták a kaland kedvéért.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER Játszható
A kis tűzokádó újra színrelép. Az ellenségeinek megint csak melege lesz. Nem lehet nem szeretni őt!

MISSION: IMPOSSIBLE Játszható
Minden, amit a filmben láthattál! Vajon Tomnak hogyan menne?

FIGHTING FORCE 2 Játszható
Szúrj, lőj vagy, ha nincs más, vágj ellened felé egy kezed ügyében levő tárgyat!

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS Játszható
A huszadik század végének cowboyai: bőr, por, és mindössze két kerék.

KINGSLEY'S ADVENTURE Játszható
„Szelídíts meg!" – mondta a róka. „Ne dumálj annyit, inkább szerezzük vissza a varázskönyvet!" – mondja a Kis Herceg.

KILLER LOOP Játszható
Mintha már láttunk volna hasonlót Wipeout néven. De ez egy kicsit mégis más!

DESTREGA Játszható
Verekedés, nagyobb térben. Fuss, hogy utolérjenek!

GRAN TURISMO 2 Videó
Abszolút PlayStation bestseller! Legközelebb már játszhatsz is, addig egy kis ízelítő.

JIMMY WHITE'S CUEBALL Videó
Zöld asztalon kezdte, majd PC-n is hódított. Végre PlayStationre is elkészült a biliárd szimuláció.

RÖVID PILLANTÁS
A JÖVŐ ÉV NYALÁNKSÁGAIRA

BIOHAZARD: GUN SURVIVOR

- △ A *Resident Evil* és a *Time Crisis* keresztezése
- □ Irányítható zsaruk és szétrobbanó artériák
- ⊗ Hmmm, kinek is a háza?
- ○ Mami, én félek...

Vissza Racoon Citybe egy G-Con társaságában, amint a Capcom legjobb darabja *Time Crisis* stílusban jelenik meg...

Bár sem a programfüzetben, sem a sajtóanyagban nem volt benne, a Tokyo Game Show játékkiállításon a Capcom standja mellett egy zombiremeket is találhattunk – a *Biohazard: Gun Survivor* formájában, amely a *Resident Evil* legújabb változata japán öltözékbe bújtatva. A *Gun Survivor*, amely minden kis japán álma lehet, lényegében a *Resi Evil* és a *Time Crisis* keresztezése, de Richard Miller kalandjaival ellentétben itt valóban irányíthatjuk karakterünket. Ha úgy húzod meg a G-Con ravaszát, hogy nem a képernyőre mutatsz vele, előrelendülsz, a cső oldalsó gombjait nyomkodva pedig jobbra és balra haladhatsz. Ha a képernyőre mutatva húzod meg a ravaszt, az élőhalottak tömegével küzdhetsz meg. A *Gun Survivor*, amely rejtvényelemekkel is bír, azonban több mint egyszerű lövöldözés – kulcsokat kell összegyűjtened, egészségnövények, valamint egyéb felkapni való cuccok kerülnek utadba.

„Titkos" helyszíne ellenére – vagy talán épp annak köszönhetően – a *Gun Survivor* meglehetősen gyorsan az ez évi Tokyo Game Show slágere lett. Mint látható, ez a szívfájdító szépség, amely még mindig korai napjait éli, valamikor a *Resi 3* februári megjelenése után kerül az európai boltok pultjaira. Itt az idő, hogy újra megküzdjünk a holtakkal... ■











A *Resi* zombikörnyezetébe jókora adag dühöngő bestia költözött, mindenki legnagyobb örömére.

LOADING

HÍREK A PLAYSTATION VILÁGÁBÓL...

EBBEN A HÓNAPBAN...



„Profik és fanatikusok özönlötték el a Sony-standot. A PlayStation 2-t viszont sajnos plexidoboz zárta el a kíváncsiskodók ujjai elől"

TOKIÓI VIHARJELZÉS

JAPÁNBAN JÁRTUNK

A PLAYSTATION 2 NAGY TÖMEGEKET VONZOTT A TOKIÓI JÁTÉKKIÁLLÍTÁSON. A *PSM* AZ ELSŐ SORBÓL TUDÓSÍT

Szeptember 17. és 19. között egyetlen hely volt a Földön, ahol megismerkedhettünk azokkal a játékokkal, amelyek a PlayStation világát átvezetik majd a következő évezredbe – ez pedig a Tokyo Game Show '99 volt. A háromnapos, a Makuhari Messe Center kiállítóközpontban megrendezett show 164 ezer fejlesztőt, kiadót és – az utolsó két napon – tágra nyílt szemű látogatót vonzott. Mind arra voltak kíváncsiak, hogy vajon mit hoz a konzol elkövetkező egy éve.

Összesen több mint 450 játékot állított ki a Square, a Konami, a Namco, a Capcom és a többi cég, de a tömeg (és a *PSM*) tobzódásának igazi célpontja az 5-ös terem volt – itt volt ugyanis látható a PlayStation 2. Alig négy nappal a sajtóbemutató után (lásd a *PSM* 5-öt) a Sony standjának legnagyobb részét is az új konzolnak szentelték.

Bár a japán tévé és a net is bőségesen tudósított a PS2 bejelentéséről, profik és fanatikusok özönlöték el a Sony-standot.
A PlayStation 2-t viszont sajnos plexidoboz zárta el a kíváncsiskodók ujjai elől. PlayStation 2 leckéket adott az SCEI munkatársa, Ken Kuturagi és több kollégája, DVD-filmek bizonyították a konzol filmlejátszó képességeit, mindeközben pedig egy nagy rakás tévéképernyő mutatta be az eddigi





Királyi látvány! A Sony kafa új konzolja legalább annyi tekintetet vonzott, mint a Namco nimfácskái.

Meglepetéscsomag, vagy mi a rák? Ebben a sajtópakkban volt az információ, amelyet olyannyira vártunk.

„Egy nagy rakás tévéképernyő mutatta be az eddigi ötven, PS2-re kiadott játékot”

ötven, PS2-n kiadandó játékot. Ezek között találhattuk a Koei *Kessen*-jét, a From *Armoured Core 2*-jét, a Tecmo *Unison*-ját, a *Dencha De Go* névre hallgató, lebilincselő vasútszimulátort és a Sony saját *IQ Remix*-ét is. Megtekinthető (és, ha a sor elejére tudott jutni az ember, játszható) volt a *Gran Turismo 2000*, a *Tekken Tag Tournament*, a *Dark Cloud*, az *Eternal Ring* és a *Bouncer*. A PSM jött, látott és nem csalódott – a 51. oldalon bővebben is olvashattok ezekről a PS2 játékokról.

A PS2 bemutatójának árnyékos oldala az volt, hogy kissé mintha a háttérbe szorultak volna az SCE PlayStation1-re érkező programjai – különösen igaz ez, ha figyelembe vesszük, hogy a *Crash Team Racing* és a *Gran Turismo 2* egy héttel azelőtt a londoni ECTS kiállításon már igen jól működő változattal jelent meg. Sőt, a Polyphony (a *GT2* fejlesztője) munkatársai éjt nappallá téve dolgoztak, hogy bemutathassák az új változatot.

Másutt a Square „riogatta” a népet a *The Bouncer* bemutató változatával – eközben persze a nagyérdemű megszemlélhette a *Chocobo Stallion*, a *Dewprism*, a két *Chrono* játék és a továbbfejlesztett *Parasite Eve II* működő verzióit is. A Konami standja majdnem olyan népszerűségre tett szert, mint a Sony területe – ennek oka az volt, hogy a cég elhozta népszerű *Beat Mania* franchise-ainak (*Harlem Beat, Pop 'n' Music 2* stb.) különféle változatait is, de az európai szemek inkább a PS2 címekre meredtek. Ezek között találhattunk egy új *Drum Mania* darabot is (testre szabott, futurisztikus kezelőszervekkel) és – ami leginkább izgatott minket errefelé – az *ISS Pro* csábító új változatát is. A tömegek szép számmal özönlöttek a Capcom kiállítóterületére is, itt kíváncsiságuk célpontja a *Resident Evil 3* volt. A legelszántabb *Resi*-rajongókat egy másik Biohazard-játékkal, a *Gun Survivor*-ral is meglepték.



A kívülálló fejlesztők közül a legnagyobb hatást kétségkívül a Namco gyakorolta ránk. Méretes neonokkal díszített stand, prepubertáskorú, „Happy Birthday *Pac-Man!*”-t kiabáló sportos lánykagyülekezet és – mindenekelőtt – PS1 és PS2 játékok sokasága jellemezte a cég itteni képviseletét. Míg a *Ridge Racer* és a *Tekken* új változatai mentek a nagy képernyőn az *500GP* arcade motoros játék mellett, a PlayStation1 játékosok a *Pac-Man World*, a *Dragon Valour*, a *Tales of Eternia* és az új G-Con45 játék, a *Rescue Shot* gyönyöreiben merülhettek el.

A Tokyo Game Show a fentiek mellett más nyalánkságokat is tartogatott. Sorrendben: a Tecmo *Dead Or Alive 2*-jének filmrészletét, az Enix-féle *Dragon Quest VII* megjelenését és megvásárolható *Tekken* evőpálcikákat. Emellett közelebbi ismeretséget köthettünk a PocketStationnel, rádöbbenhettünk, hogy valóban létezik egy *High School Of Blitz* (*Villámháborús Középiskola*) nevezetű játék és – nem véletlenül említettük kétszer is – megcsodálhattuk a Square káprázatos interaktív akciófilmjét, a *Bouncer*-t. Egész jó volt ez a Tokyo Game Show... ■

>>A PS2-ről bővebb információt a 51. oldalon találhattok>>

MARGÓ-SZÉLEN

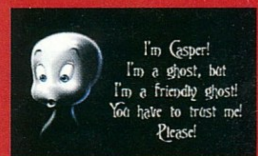
A legfrissebb pletykák, suttogások és szakavatott bólintások. Egy szót se minderről!

• A Namco, az arcade-világ királya bejelentette, hogy érdeklődik a PlayStation RPG-k fejlesztése iránt. Fel is állítottak egy Monolith Soft nevű leányvállalatot külön erre a célra. Az új csapatot Hirohide Sugiura, a Square volt kreatívmájere vezeti. A mindenit...

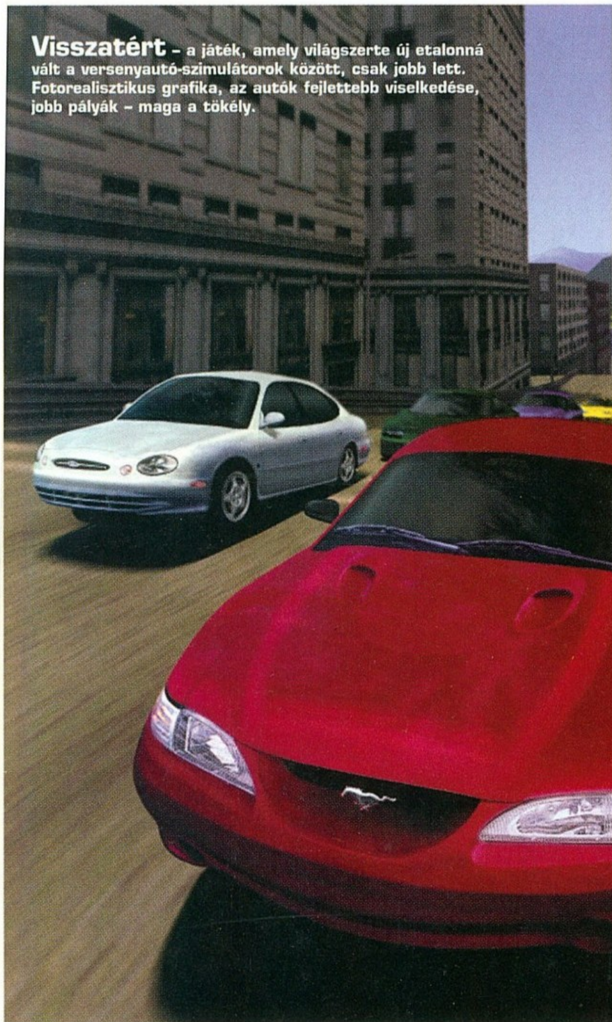
• A JVC kész arra, hogy kihozza új lövöldözős játékát, a *Mighty Hits Special*-t. Ez tulajdonképp egy 100 szintű hardcore G-Con akciójáték, amely nagyrészt a *Point Blank 2* nyomdokain jár – versenyszerű lövöldözés neked és barátaidnak. A JVC szintén piacra dobja a *Taito's Pop 'N' Pop* progit, amely hamarosan megjelenik a boltokban. Képzeljünk csak el egy *Tetris & Bust-A-Move* keresztezést luftballonokkal. Tele van power-up bónuszokkal: nincs kétség, addiktív egy játék lehet; főleg, ha többen játsszák.

• Ó Uramisten... A Backstreet Boys szövetkezett a Ravensburger Interactive Media céggel egy számítógépes játék erejéig. A produktum neve *Puzzles in Motion,* egyelőre csak Windows és Mac platformra gyártják, de ha slágerré lesz, nyilván PlayStation változat is készül majd belőle. A folytatást a szintén nagy népszerűségnek örvendő N' Sync nevével tervezik kihozni, de felmerül a kérdés: a hányatott sorsú Spice Girls-játékra már senki nem emlékszik?

• A *Bug`s Life* és a *Rugrats* után újra itt egy szellemes rajzfilmfigura. Casper visszatér a PlayStationre. A Sound Source Interactive a hírek szerint megszerezte a kísérteties licenszet és ennek felhasználásával játékokat kíván készíteni mind a jelenlegi gépre, mind a PlayStation 2-re. Teljes 3D világok lesznek ezek, természetesen az apróbbak számára.

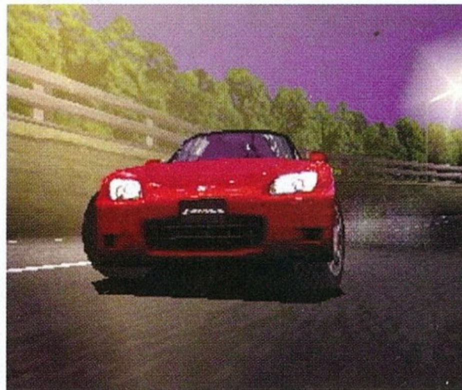


• Még több japán furcsaság a Bandaitól. A társaság kis idő múlva jelenteti meg a piacon a *Digimon World*-öt, amely egy teljesen háromdimenziós csata-RPG, mely a már-már szükségszerű kártyarendszert is használja. Poroszkáljunk végig Fantáziaföldön Digimon kártyákat keresgélve, majd bonyolódjunk bele egy FMV-vel fűszerezett snapszerpartiba. Bizonyos különleges, legendás kártyák is utunkba kerülhetnek, amelyek a Digimon világát a béke és boldogság földjévé teszik. Nem az esetünk...



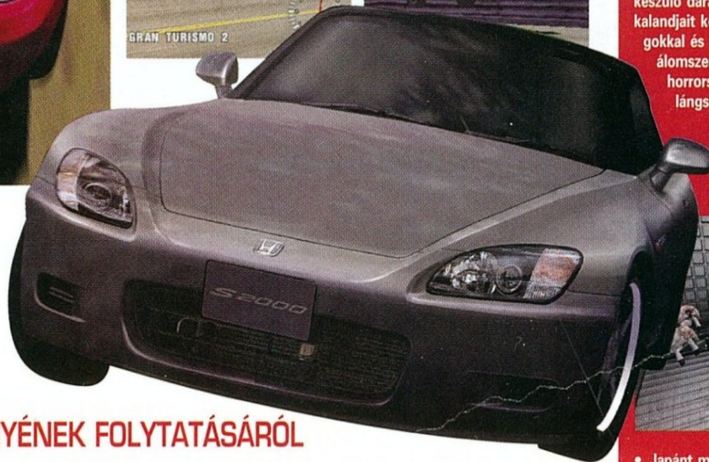
Visszatért – a játék, amely világszerte új etalonná vált a versenyautó-szimulátorok között, csak jobb lett. Fotorealisztikus grafika, az autók fejlettebb viselkedése, jobb pályák – maga a tökély.











INDÍTSÁTOK A MOTOROKAT...

TURISMO MAXIMO!

GT2: ÚJ INFÓK ÉS KÉPEK A SONY SZUPERVERSENYÉNEK FOLYTATÁSÁRÓL

Ha valaki esetleg amiatt aggódna, hogy az új konzol megjelenésével lelassul a fejlesztés PS-re, most elég rápillantania a *Gran Turismo 2*-re némi helyreigazításért. „Hogy őszinték legyünk, sosem gondoltuk volna, hogy a *Gran Turismo* ilyen hihetetlenül népszerűvé válik" – mondta Kazunori Yamaguchi (a Polyphony Digital fejlesztőinek alelnöke) egy korábbi sajtókonferencián. Nem lehetnek azonban hasonló téves nézetei a *Gran Turismo 2*-vel kapcsolatban, amely egy olyan, 500 autót felvonultató autószimulátor, amelynek célja bebizonyítani, hogy még mindig sok lehetőség rejlik az eredeti PlayStationben.

A *Gran Turismo 2* onnan indul, ahol az első rész befejeződött – Yamaguchi-szan ezt az első rész utáni „normális fejlődés"-ként írta le. A folytatásban 33 gyártó 500 autóját próbálhatjuk ki, a kicsi, de formás példányoktól kezdve (Ford Ka és Mini Cooper) egészen az igazi nehézsúlyúakig ('70-es évjáratú Plymouth Barracuda, TVR Tuscan Speed 6). Az új játék 20 új pályája között rallystílusúak is szerepelnek, úgyhogy rázós körök várhatók a Dual Shockok jóvoltából.

> „A folytatásban 33 gyártó 500 autójával versenyezhetsz a 20 új pálya bármelyikén"

További jó hír az is, a 60 megszerzendő jogosítvány mellett, hogy nem kell semmit megismételni, amit az előző részben sikerült megszerezni, mivel a *Gran Turismo 2* felismeri majd a *Gran Turismo* elmentett játékállásait. Yamaguchi kijelentette, hogy „a felhasználóknak most sokkal több lehetőségük lesz stratégiázni, ill. dönteni, miközben nagy odafigyeléssel módosítgatják autójuk teljesítményét, jellemzőit, tuningolását, hogy megfeleljen az adott pálya által támasztott igényeknek. „Hasonlóan örvendetes hír, hogy a *Gran Turismo 2*-csapat komoly erőfeszítéseket tett annak érdekében, hogy a tuningoló képernyők minél inkább felhasználóbarátok legyenek, így az autók felgyúrása nem lesz komoly megpróbáltatás."

A novemberben érkező *Gran Turismo 2*, amelyet többek között az Aston Martin, a Nissan és a Chrysler is támogat, és amelyben több lóerő gyűlt fel, mint egy éves Autó-Motor gyűjteményben, biztosan mindenki pénztárcájából kicsal majd néhány forintot. A következő havi *PSM*-ben a leírás mellett még egy komoly játszható demót is találhatsz majd. El ne mulaszd megvenni... ■

MARGÓ-SZÉLEN

• Hoppá! A Criterion bejelentette, hogy elkészítik a *Trickstyle* című szörfös játék PlayStation 2-konverzióját. Várhatóan nagy durranás lesz!



• A Sony megjelenteti Japánban az *Arc The Lad III*-at. Bár a tengerentúlon ez egy népszerű sorozat, az európai megjelenésre még várni kell. A harmadik részben szerepel egy kártyarendszer, amely lehetővé teszi, hogy a legyőzött ellenfeleket kártyákká változtassuk, hogy aztán a későbbi csatákban felhasználhatók legyenek. Az ötlet túlságosan is *FFVIII*-asnak tűnik...

• A Crave nagy reményeket fűz a *Galarians*-hoz, amely egy, a neofuturisztikus Tokióban játszódó 3D kalandjáték. Az ACSII fejlesztésében készülő darab Rion, egy telekinetikus kalandjait követi végig, aki egy drogokkal és őrült tudósokkal teli rémálomszerű világ foglya. Az elég horrorszerű, robbanó fejekkel, lelángszórózott őrökkel telepakolt játék kint már kapható, és remélhetőleg nemsokára a hazai piacon is megjelenik majd.



• Japánt mostanában úgy tűnik, elárasztják a furcsa kisállat-szimulációk. Meleg fogadtatásra számíthat a *Pet In TV: My Dear Dog*, amelyben kiválaszthatsz egy kutyakölyköt egy kisállat-kereskedésben, felnevelheted, betaníthatod, ezután díjakat nyerhetsz vele; még fotót is készíthetsz a boldog ebről az utókor számára, sőt, még attól sem kell félni, hogy a szőnyegre piszkít. Hogy nálunk megjelenik-e? Nem túl valószínű. Puff neki...

• Egy nemrégiben megjelent cikkben, amely arról szólt, hogy a DMA Designt felvásárolja a Take 2, szerepelt a Rockstar Games főnökének (Sam Houser) egy nyilatkozata, amiben megerősítette, hogy valóban készül a *GTA 3D*, és említést tett egy *Online Crime World* elnevezésű tervéről (online – interneten játszható). Nem határozott meg platformot, de a PlayStation 2 tökéletes választásnak tűnik...

NAGYOBB, JOBB, TÖBB...

NE BECSÜLD ALÁ AZ EREJÉT...

JÖNNEK AZ ÚJ PLAYSTATION 2 MEREVLEMEZ ADATAI

PlayStation®2



Vajon a PS2 kiegészítő merevlemeze a PC végét jelenti?

A Sony nemrég hozta nyilvánosságra, hogy munkatársai egy PlayStation 2 merevlemez-meghajtón dolgoznak. A merevlemezt (harddrive) olyan információk – például zenék, filmek és eredeti PlayStation játékok – tárolására lehet majd használni, amelyeket nagy sebességű kábelmodemekkel tölthetünk le.

Cikkünk írásának idején a Sony még nem cáfolta, de nem is erősítette meg azokat a pletykákat, amelyek a meghajtó árát, illetve méretét firtatták. Internetes becslések szerint viszont az új kiegészítő lenyűgöző, mintegy 50GB kapacitással büszkélkedhet (amely akár hetven PlayStation játék tárolására is elég), és már potom 36 000 Ft-ért is meg lehet majd vásárolni. Ugyanezek a források azt is tudni vélik, hogy a merevlemez 2001 vége felé kerül majd piacra.

Mindez jó hír a PlayStation világának, no de mi lesz a PC tulajdonosokkal? Nos, a megoldás egyszerű – ahelyett, hogy pénzüket számtalan, évenkénti upgrade (korszerűsítés) megvásárlására pazarolnák, vehetnek egy PlayStation 2-t és egy merevlemezt az összeg töredékéért.

A SCE elnöke, Ken Kutaragi a Nikkei Industrial Daily (www.nni.nikkei.co.jp) ipari napilapnak adott interjújában utalt arra is, hogy a PlayStation 2 hálózati támogatása enyhén szólva is megdöbbentően jó lesz. „A PlayStation bázisa világszerte mintegy hatvanmillió egységből áll. A konzolt sokféle kiváló szoftver támogatja. Amikor a PlayStation 2 nagy kapacitású hálózatokhoz kapcsolódik, azonnal jó pár ezer program lesz elérhető számára."

Legalább ennyire izgalmas hír az is, hogy a Sony interaktív DVD filmek fejlesztését tervezi az új konzolra, és a lehetséges rendezők között említik George Lucas-t is. PlayStation 2 – van valami olyan, amit ez az ékszerdoboz nem tud? Nos, ha az interaktív filmek műfajában is nagyot alkot a konzol, a *PSM* válasza az előbbi kérdésre egyértelmű „nem".

„Net-es becslések szerint az új alkatrész lenyűgöző, mintegy 50GB kapacitással büszkélkedhet majd..."

JAPÁNBAN JÁTSZOTTUNK

A MÁSODIK SZEREPLÉS

AZ ALUNDRA, SOKAK HŐN SZERETETT RPG JÁTÉKA VISSZATÉR A PORONDRA

Az SCE Japan már fejleszti a Psygnosis *Alundra* nevű szerepjátékának a PlayStation-re kiadott folytatását. Az ennek megfelelően *Alundra 2* névre keresztelt játék demoját a legutóbbi Tokyo Games Show játékkiállításon is osztogatták.

A *PSM* első benyomása egyértelműen pozitív, hiszen az eredeti program primitív kinézetű engine-jét új, *FFVIII* stílusú rendereléssel cserélték fel. A rossz hír az, hogy még nincs szó amerikai fordítóról/kiadóról, bár számos forrásból már felreppent a pletyka, miszerint a Working Designs, amely az eredeti játék kiadója volt az Amerikai Egyesült Államokban, ebben a projektben is részt vesz.

Az igazi kérdés az, hogy vajon az *Alundra 2* mérete is akkora lesz, mint az elődé? A felvetés jogosnak látszik, figyelembe véve a grafikai összetettség növekedését. Figyeljétek a *PSM* további számait, amelyekből minden kiderül majd.



Ez a néhány kép a fejlesztés korai szakaszából is azt mutatja, hogy az *Alundra 2* pompásan fog kinézni.

„Az eredeti játék engine-jét új, *FFVIII* stílusú rendereléssel cserélték fel"

A PSYGNOSIS VISSZATÉR

GURULJ TOVÁBB TE IS

MEGÉRKEZTEK A ROLLCAGE II ELSŐ ADATAI AZ ATD-TŐL

Bár az előzetesekben jól szerepelt, a *Rollcage* futurisztikus autóverseny-játék sok PlayStation-tulajdonosnak okozott bosszúságot; sikere emiatt elmaradt a várttól. Szerencsére a játék fejlesztője, az ATD lelkesedése töretlen és a cég jelenleg is a program folytatásán dolgozik.

A *PSM* David Perryman-t, az ATD társproducerét kérdezte az új részről. „Megváltoztattuk az autó fizikai tulajdonságait, így könnyedebb lett a menet, bár az izgalmak ugyanolyan nagyok maradtak" – mondta Perryman. Ennek tetejében egy csomó új fegyverrel hergelheted ellenfeleidet. A játék 60 pályát és 16 játékmódot kínál, így a *PSM* biztos abban, hogy a *Rollcage* sikeresen veszi majd fel a versenyt a konkurenciával. A SCEE-termék teljes változatának megjelenése a jövő év elejére várható.



MARGÓ-SZÉLEN

• A PlayStationön a következő évben megjelenő *Road Rash: Unchained* mellé az Electronic



Arts állítólag már dolgozik a PlayStation 2-verzión, amely a feltételezések szerint tízszer annyi poligont szerepeltet majd, mint az előző konzolos játék.

• A *DigiMon*, a Bandai gondozásában megjelenő szerepjáték, amely a hasonló nevű képregényen alapszik, Japánon kívül körülbelül 2000 környékén jelenik majd meg. A Bandai azt nyilatkozta, hogy ez az amerikai rajzfilmsorozat egyre növekvő népszerűségének köszönhető, így tehát ha valaha is eljutunk oda, hogy megnézhessük a rajzfilmet, láthatjuk a játékot is. Tessék?...

• Az Activision lemondott az *Indiana Jones And The Infernal Machine* Paystationös megjelentetéséről. A *TombRaider*-klón kiadását valójában a LucasArts ellenezte, bár a PC-s verzió kiadása valószínűnek tűnik.

• Jó hír a képregény-fanatikusoknak, hogy az Activision hároméves szerződést kötött a Marvel Comicsszal. A *Spiderman*, a



Blade, és a nemsokára megfilmesítésre kerülő *X-Men* már úton vannak. Ez azt jelentené, hogy a játék eddig is sokat halogatott kiadásával megvárják a film megjelenését? Hmmmm...

• Egy új extrémsport-játék érkezik 2000 környékén a PlayStationre; a Banpresto vezetője bejelentette, hogy egy új légszörfös játékon dolgoznak, amelynek a címe előreláthatólag *Aero Dive* lesz. A játékban te és egy partnered próbáltok egymás fölé kerekedni a trükkök bemutatásának terén, miközben estek lefelé. A kétjátékos mód – amelyet hivatalosan is bejelentettek – túl ijesztő ahhoz, hogy számíthassunk rá...

• Egy nagy bocsánatkérés a Legónak: a *Lego Racers* egyik előzeteséről véletlenül leírást készítettünk... A teljes verzió leírásáért lapozz a 81. oldalra.





„Az év végéig egymillió darabot szállítunk (a *Final Fantasy VIII*-ból)"



Takechi-szan a *PSM*-mel csevegett a legutóbbi Tokyo Game Show után az összes Square-rel kapcsolatos témáról.

SQUARE-TERVEK

TOMOYUKI TAKECHI

A SQUARE FEJESE FELFEDI NAGYSZABÁSÚ TERVEIT A *FINAL FANTASY*-VEL, A *THE BOUNCER*-REL ÉS A PLAYSTATION 2-VEL KAPCSOLATBAN

Tokióban való tartózkodása során a *PSM*-nek sikerült összehozni egy találkozót a Square elnökével, Tomoyuki Takechivel. A *Final Fantasy VIII* európai megjelenése és a fantasztikus *The Bouncer* Tokyo Game Show-n való bemutatkozása után Takechi-szant érthetően beszédes kedvében találtuk.

PSM: Ez az év nagyon sikeres volt a Square számára...

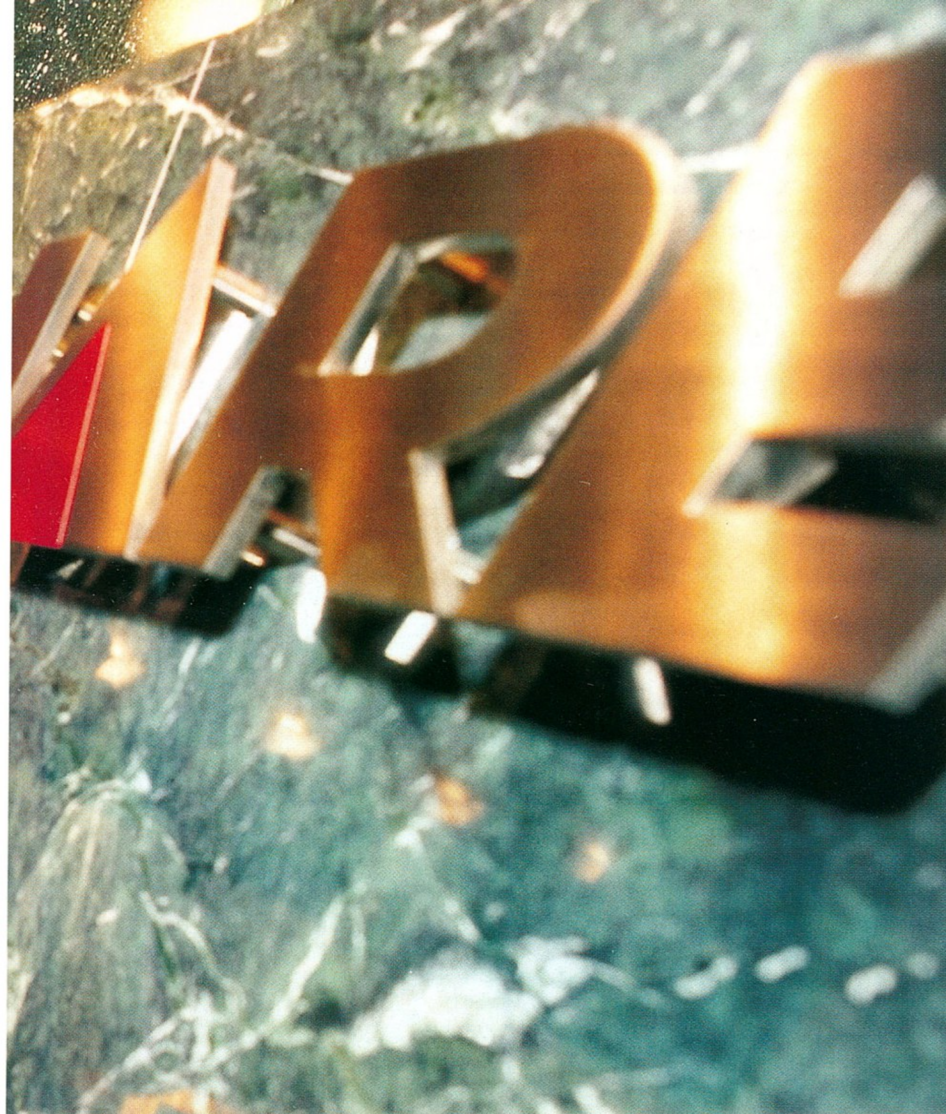
Tomoyuki Takechi: Hihetetlenül izgalmas év volt az idei. Februárban kiadtuk a *Final Fantasy VIII*-at, és megdöntötte a PlayStation eladási rekordokat Japánban. Megjelentettük még a *Saga Frontier 2*-t, a *Legend Of Mana*-t és a *Chocobo Racing*-et is.
Ahogyan a Tokyo Game Show-n láthatták, emellett számos sikeres darabot adunk ki még ebben az évben. Észak-Amerikában a *Final Fantasy VIII*-at szeptember 9-én indítottuk útjára, és máris felülmúlta a *Final Fantasy VII* eddigi eladási statisztikáit. Az idei év végéig még egymillió darabot szállítunk, jövőre pedig ez a szám tizenötmillióra emelkedik; a *Final Fantasy VIII*-at Európában pedig most fogjuk kiadni.
A piaci tevékenységünket eddig a SCEE-re bíztuk, de ettől a verziótól kezdve ennek az irányítását is kézbe vesszük a Square név alatt; a Square nagyon fontos piacnak tekinti Európát.

PSM: A Tokyo Game Show legnagyobb híre a PlayStation 2 hivatalos megjelenésének bejelentése volt. A Square-nek milyen tervei vannak a következő generációs konzollal kapcsolatosan?

Tomoyuki Takechi: Van egy, még fejlesztés alatt álló játékunk, amely a *The Bouncer* névre hallgat. Bemutatni csupán ezt az egyet tudtuk, de elárulhatom, hogy ezen kívül még hét játékon dolgozunk PlayStation 2-re; az új generációs konzol 2000. márciusi, Japánban történő megjelenésére jó néhány játékot ki fogunk adni. Ezt a tevékenységet egyébként Észak-Amerikában és Európában is folytatni szeretnénk.

PSM: Mi az, amiről úgy gondolja, hogy csak a Square játékokban van jelen, és más kiadók, ill. fejlesztők játékaiban nem szerepel?

Tomoyuki Takechi: A CG-jelenetek az erősségünk, emellett gyönyörű helyszíneket és olyan történeteket szerepeltetünk a játékainkban, amelyek megérintik a játékosokat. Az olyan programokat tekintve, mint a *Final Fantasy VII*, vagy a sorozat legutóbbi része, a *Final Fantasy VIII*, a Square teljesen egyedi szórako-


Fotó: Jude Edginton

„Figyelmeztetnem kell mindenkit, hogy a játék és a film nem ugyanazon a helyszínen játszódik...”

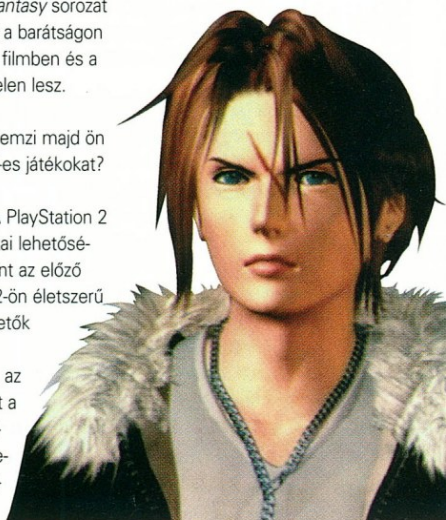
zást kínál – ilyet más nem képes létrehozni. Ez a Square minőség az, amelyet az európai játékosoknak felajánlhatunk. Így tehát, amikor úgy döntünk, hogy egy játékot Európában is megjelentetünk, a látvány és a történet minősége alapján szelektálunk – az RPG-ink nagy része megfelel ezeknek az igényeknek.

PSM: Hogyan halad a *Final Fantasy* mozifilm készítése?

Tomoyuki Takechi: A CG film Honoluluban található stúdióinkban készül; világszerte 2001-re tervezzük a megjelenését. Az észak-amerikai és az európai vetítéseket illetően kötöttünk egy megállapodást a Columbia Picturesszel, amely a Sony Pictures Entertainment tulajdona. Tervezzük még azt is, hogy összekapcsoljuk a mozifilmet a DVD-vel, de figyelmeztetnem kell mindenkit, hogy a játék és a film nem ugyanazon a helyszínen játszódik. Azt azonban mindenképpen ki kell hangsúlyoznom, hogy a *Final Fantasy* sorozat fő hangsúlya mindig is a barátságon és a szereteten volt; a filmben és a játékban ez egyaránt jelen lesz.

PSM: Milyen trend jellemzi majd ön szerint a PlayStation 2-es játékokat?

Tomoyuki Takechi: A PlayStation 2 sokkal fejlettebb grafikai lehetőségekkel rendelkezik, mint az előző konzol. A PlayStation 2-ön életszerű arckifejezések jeleníthetők meg. Ahogy az a *The Bouncer*-ben is látszik, az olyan érzelmeket, mint a boldogság, a szomorúság, vagy a harag, hihetetlen jól tudjuk visszaadni. Vannak olyan szereplők, akik nevetnek, sírnak, sőt, még a könnyeiket is törölgetik, így a játékosok jobban beleélhetik magukat a helyzetükbe. Emiatt a konvencionális kalandjáték – ahol a történetet kizárólag a látvánnyal támasztják alá – összekapcsolódik ezekkel az (érzelmileg) interaktív részekkel, így egy határozott irányba terelődve. Ez az a trend, amelyet követni szeretnénk. **MG** ■





Klausz Anikó, a *PSM* PR-osa elmondja véleményét. Mindannyian csendben figyelünk...

szócső

Örömmel látjuk, hogy butik-rovatunk egyre nagyobb sikert arat. A már lassan kialakuló törzsolvasó-tábor mellett persze mindig találunk új barátoktól érkező leveleket is.

Nekem személy szerint különösen nagy örömet okozott az a tény, hogy a múlt havi kérdésünkre döntő többségben lányok küldtek be helyes megfejtést. Azonban lehetnek olyanok, akik erre rögtön felhorkannak, hogy na igen, ez azért van, mert a *Crash,* és a hozzá hasonló platform/kaland játékok többsége gyerekeknek vagy lányoknak való. Remélem, hogy azért rajtam kívül még sokan nem osztjuk ezt a nézetet. Mindenkinek megvan a maga kedvenc műfaja, a változatosságra törekvőknek esetleg több típus is bejön, és ez így van rendjén. Hála Istennek különbözünk egymástól ízlésben, véleményben egyaránt, de hát ettől színes a világ. Én a magam részéről pillanatnyi kedvencemmé *Spyro*-t neveztem ki. Egyszerűen ellenállhatatlan. Végtelenül kedves és szórakoztató a karaktere, ami önfeledt kikapcsolódást biztosít, miközben a második részben már összetettebbé vált feladatok megoldásának gyürkőzöm neki. Aki amúgy is szereti a rajzfilmeket – és gondolom játékos kedvű olvasóink döntő többsége ilyen, – az hamar beleéli magát a rajzolt főhősök szerepkörébe, és elszántan indul küldetése beteljesítésére, mint *Kingsley,* aki Igaz Lovaggá szeretne válni, vagy *Crash Bandicoot,* akit ugyebár kishúga is segít, de beszélhetnénk akár *Crok*-ról, és még számtalan hasonló jópofa kis „akcióhősről” is. Amúgy nálunk, a szerkesztőségben is megoszlanak a vélemények a favoritok tekintetében. A játékok világban éppen az a jó, hogy mindenki megtalálhatja az ízlésének, és pillanatnyi hangulatának leginkább megfelelőt. Szerintetek túlságosan kaotikus ez a világ? Hát éppen ezért van magazinunk, hogy eligazítást, segítséget nyújtson, az „igazi” megtalálásához! ■

Klausz Anikó



ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

ELŐZETESEK

ARMOURED CORE 2

(FROM SOFTWARE/SUMMER 2000)

A From Software az első third-party (hivatalosan nem az adott projekt tagja) fejlesztők között lesz, akik PlayStation 2-re adnak ki játékot. A szóban forgó játék a nagy sikerű Armoured Core sorozat legújabb darabja, és, annak ellenére, hogy ez tulajdonképpen a negyedik rész, a címe várhatóan *Armoured Core 2* lesz. A sorozat eddig megjelent darabjai az *Armoured Core* (1997. július), az *Armoured Core 2* (1997. december) és az *Armoured Core: Master of the Arena* (1999. február) voltak. Az új rész még nyilvánvalóan a fejlesztés korai stádiumában van, így a From Software nem volt hajlandó sokat elárulni, de annyi bizonyos, hogy a képernyőfotók magukért beszélnek; a minőségükből ítélve nyugodtan kijelenthetjük, hogy a fejlesztőknek nem okozott problémát megismerkedni a PlayStation 2 technikai lehetőségeivel. Ezek a képek játékon belüli valós idejű részekről készültek, és nem pedig, ahogy azt sokan – és joggal – gondolhatnák, az intro egyik jelenetét mutatják.



Az *Armoured Core* sorozat PlayStation 2-őn jobban néz ki, mint valaha.

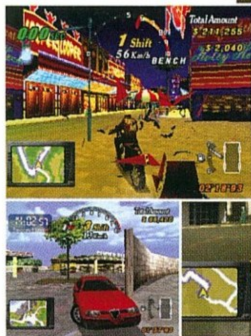
RUNABOUT 2

(CLIMAX/WINTER 1999)

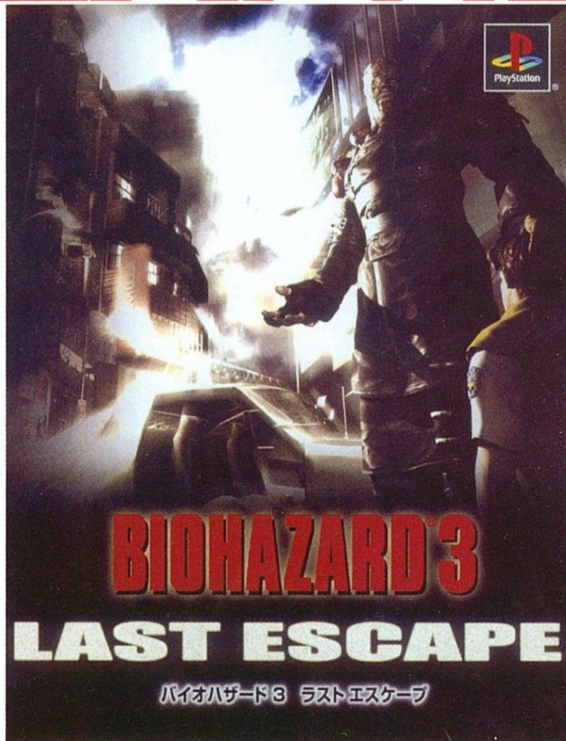
A *Runabout* májusi, a Best Collection keretein belül történő megjelenését követően (a Best Collection az itteni platinalemezek megfelelője) a Climax bejelentette, hogy a következő rész munkálatai már megkezdődtek. Az alapötlet, miszerint meg kell találni a két pont közti legrövidebb utat, változatlan maradt, de a forgalomnak most sokkal nagyobb szerep jutott. Ha valaki játszott már játékteremben a *Crazy Taxi*-val, az biztosan tudja, miről van szó.

Eleinte csupán négy autó közül lehet választani, de elegendő pont begyűjtésével ez a szám harmincegyre emelkedhet – nem rossz, ha figyelembe vesszük, hogy most már a küldetések közben is lehet kocsit váltani. Öt területen folyik majd a játék, mindegyik különböző országokon alapul, és 13 küldetést tartalmaz, ami rákényszeríti az embert a térkép használatára. Ha eléred a célod időkorláton belül, bónuszhegyek várnak. Ha kifutsz az időből vagy az üzemanyagból, az sajnos Game Over... ■

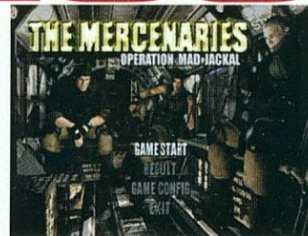




Száguldj keresztül a *Runabout 2*-ben a bónuszpontokért!



A *Biohazard 3: Last Escape* most debütált, aljátékaival reflektorfényben.







AZ ÉLŐHALOTTAK ÚJRA ELJÖTTEK

A BIOHAZARD VISSZATÉRT

A *BIOHAZARD: LAST ESCAPE* JAPÁN MEGJELENÉSE

A hónap legnagyobb híre minden bizonnyal a Capcom *Biohazard* sorozat legújabb darabjának, a *Last Escape*-nek a megjelenése lesz. Az európai, harmadik *Resident Evil* részként megjelenésekor a *Nemesis* névre átkeresztelt játék méltó tagja lesz a *Biohazard* családnak. A több mint egymillió japán otaku, aki már megvette, külön meglepetésben is részesülhet: a játék befejezése után a fő introképernyőn egy minijáték jelenik meg...

A *The Mercenaries: Operation Mad Jackal* elnevezésű „apróságban" a fő játék három Umbrella Mercenaryjének (zsoldosának) egyikével lehetsz – Carlost, Mikhailt vagy akár Nicholait választhatod. A cél: eljuttatni emberedet Racoon City libegőjétől a megadott területre. Elég könnyűnek hangzik? Ja, említettük, hogy eközben egy két percre időzített bomba van rád erősítve?

Ahogy száguldasz az utcákon keresztül, extra időt nyerhetsz a támadások kivédésével és a zombik elpusztításával; plusz egészséget kaphatsz az útközben előforduló civilek megmentésével. A sikeres robbantásért pénzt kapsz, amin gépfegyvert, gatlingot, esetleg rakétavetőt vásárolhatsz; ezeket akkor használhatod fel, amikor legközelebb játszol a fő játékkal.

A nemrégiben bemutatott *Gun Survivor*-ral együtt a *The Mercenaries* a legújabb kiegészítés a *Biohazard* sorozathoz, Vajon milyen volna egy teljes *The Mercenaries* játék a *Resi* PlayStation 2-es megjelenése előtt?... ■



ÚJ KIADÁSOK

BIOHAZARD 3: LAST ESCAPE
(CAPCOM)

A Capcom harmadik *Biohazard*-ja több mint egymillió példányban kelt el már a megjelenést követő első héten belül. A rajongók most megszállottan próbálják végigjátszani, hogy az elsők között játszhassanak a *Mercenaries*-szel, amely egy bónuszjáték, és csak a *Last Escape* befejezése után hozzáférhető.





Vidd végig a *Resi3*-t, és egy vadonatúj bónuszjáték lesz a jutalmad!

CARNAGE HEART: ZEUS 2
(ARTDINK)

A *Carnage Heat* várva-várt folytatása végre ott pihen Akihabara polcain. A játékban, amely az előző rész történései után hat évvel, a Marson játszódik, az eredeti szereplők mellé jó néhány további érkezett; ezek között található például hét új típusú OKE-robot is, cserélhető szoftverrel és alkatrészekkel. Több lehetőség nyílik majd meg előtted, mintha egy ládányi Transformered lenne…



A kilencvenes évek *Transformers*-e.

STAR IXIOM
(NAMCO)

A Namco egy vagy két szereplővel – akik úgy néznek ki, mint a klasszikus *Galga* sorozat karaktereinek felújított változatai – játszható moziszerű, 3D-s lövöldözős játéka két, egymástól sok mindenben különböző játékmódot tartalmaz. Az egyik egy sima lövöldözés, a hangzatos War Simulation Mode (Háborús Szimulációs Mód) név alatt futó mód pedig lehetővé teszi, hogy először stratégiailag megtervezd az összes küldetésedet egy részletes térkép segítségével.



Két játék egyben: *Star Ixiom*.

電撃 PlayStation

DENGEKI TOPLISTÁK*

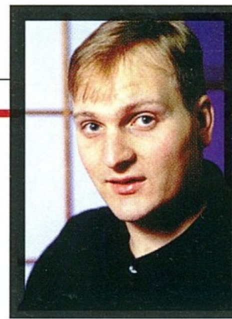
ELADÁSOK – Top 5
1. *SD Gundam Generation-0* (Bandai)
2. *Minna No Golf 2* (SCEI)
3. *Powerful Pro Baseball '99* (Konami)
4. *Dokodemo* (SCEI)
5. *Simple 1500 Series: The Block Kuzushi I* (Culture)

A LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKOK – Top 5
1. *Dragon Quest VII* (Enix)
2. *Ark The Lad 3* (SCEI)
3. *Chrono Cross* (Square)
4. *Gran Turismo 2* (SCEI)
5. *Dragon Quest Character: Toruneco Adventure 2* (Chunsoft/ENIX)

OLVASÓK KEDVENCEI – Top 5
1. *Final Fantasy VIII* (Square)
2. *Legend Of Mana* (Square)
3. *To Heart* (Aquaplus)
4. *Xenogears* (Square)
5. *Persona 2* (Atlus)

* A listákat a Dengeki PlayStation, a japán PlayStation-magazin szolgáltatta





Nicholas Di Constanza elhozza nektek a legújabb híreket a játékipar spirituális hazájából

MADE IN JAPAN

A *BEATMANIA* TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

Miután két éven keresztül folyamatosan hozta ki az újabb és újabb folytatásokat, az idei JAMMA arcade-show-n a Konami a nyilvánosság előtt is elismerte, hogy a *BeatMania* szekere lassan kezd elakadni. Meglepő, hiszen az olyan cégek, mint a Namco, az Atlus és a Jaleco csak most léptek színre. Még különösebb, hogy ezt annak tudatában jelentették ki, hogy jó néhány *BeatMania*-gép még mindig üzemel az Akihabara körzetben, emellett a *BeatMania* európai megjelenése mostanában esedékes.

Ennek ellenére a Konami még mindig szeretné kipréselni az utolsó jent is a témából az új *Dream Come True* verzióval, ami a hasonló nevű japán fiúbanda zenéit szerepelteti. Képzeljünk csak el hasonló stratégiát Európában – a játéktermek pillanatokon belül kiürülnének, ahogy felhangzana 5ive vagy valamelyik hasonszőrű katasztrófatársulat nyávogása, elnyomva minden egyebet… A Tokyo Game Show-n még egy speciális karaoke verziót is bemutattak, amelyben az egyik személy éneklése mellett a többiek a táncparketten nyomulhattak.

Na, félsz már? Csak várj, amíg megtudsz mindent az új, tapsra érzékeny irányítóeszközről, amely lehetővé teszi számodra, hogy tapssal irányítsd a játékot, így nem kell közel állnod a géphez. Az európai kiadás dátuma pedig egyre közeleg… ■







Nézd má'! **A Sony japán szárnya a Square kedvenc műfajában indul harcra a nagyszerű *Dragoon*-nal. Csodás a kinézete is.**

BÚJJ SZEREPBE

SONY A SQUARE ELLEN

AZ SCEI LEGJOBB FANTASY-JÁTÉKÁNAK, A *LEGEND OF DRAGOON*-NAK ELSŐ KÉPEI

Miután néhány nyalánksággal már a múlt hónapban is kínoztunk titeket, a PSM ebben a számban a Sony pompás, új, *The Legend Of Dragoon* névre hallgató RPG játékának első képeit tárja elétek. A *Dragoon*, amely szeptemberben a Tokyo Game Show játékkiállításon debütált, a *Final Fantasy* nyomdokain haladó nagyreményű program, amely 100 főnek adott munkát három éves fejlesztése alatt.

A legmegdöbbentőbbek a játék renderelt filmrészletei, amelyek díjat nyertek a legutóbbi SIGGRAPH számítógépes grafikai kiállításon. A *PSM* munkatársainak azóta lehetőségük nyílt bekukkantani a játék csata-részleteibe és elmondhatjuk, hogy ezek is majdnem olyan nagyszerűek – 3D poligonos karakterek vívnak meg egymással, előre renderelt háttér előtt.

Vajon a *The Legend Of Dragoon* eléri majd az *FFVIII* szintjét? Ez nem mindennapi feladat, de tudván azt, hogy a Namco új RPG részleget hozott létre és az új *Alundra* is érkezik, a Square-nek jobb lesz odafigyelnie.

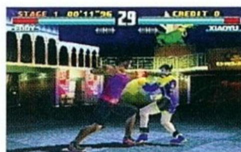
FÁJDALOM NŐVÉR

JELENTKEZIK A VÉRES MŰTŐBŐL



Fájdalom nővér minden hónapban a PlayStation egy-egy igen durva játékát vizsgálja meg és diagnosztizálja a sérüléseket, amelyeket egy hasonszőrű verekedés a valós életben okozna. E hónapban a *Tekken 3* van terítéken.











EDDY GORDO ÉS LING XIAOYU HARCA

Diagnózis

Xiaoyu számos, teljes erőből érkező ütést szenved el arcán, amelynek eredménye kétoldali állkapocs-csonttörés is lehetne. Esetleg az orra is betörne. Mindennek hatása persze: NAGY FÁJDALMAK! Látáskárosodás, egyensúlyvesztés és nehéz légzés is járulhatna ehhez az arcüreg sérülései és a vérzés miatt, nem is beszélve a kivert fogakról, valamint a vágásokról és zúzódásokról.

Xiaoyu alsó lábszárát kemény bokasöprések érik. Ez nem is annyira fájdalmas – egy kis véraláfutás, vagy zúzódás az eredménye. Hasa erős ütések célpontja, ezek viszont nyilvánvalóan megrendítenék őt, s felléphetne belső vérzés vagy a belek, a lép, a nemi szervek sérülése is.

Prognózis

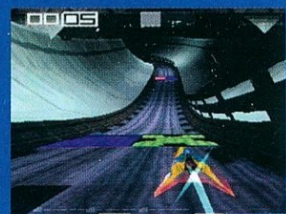
Xiaoyu-t alaposan összeverik; véleményem szerint hősünk a valóságban három menetet sem élne túl egy ilyen szintű és erősségű, egy-egy elleni harcban.

Fájdalom nővér megszemélyesítője a valóságban Mandy Miles, a londoni Charing Cross Kórház sebész főorvosa.

KAMU! VALÓDI ÁLHÍREK... FERDÍTESEK... GONOSZ PLETYKÁK...

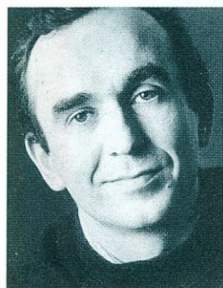
Az EA Magic szövetkezni akar a valaha volt legjobb futballklubbal. A *Manchester United: THE GAME!* 12 CD-s csomagban jelenik majd meg néhány héten át, mindegyikben 4D játékosok és szagos betűtípusok lesznek. Korlátozott kiadás Dél-Jemenben... A Rhombus nevű japán barkács-csapat PS2 projektet kezdett *KnitMs* címmel. A játékosok egy fodros szoknyás iskolás kislányt irányítanak, akinek különböző ruhadarabokat kell kötnie. A mintákat a Neten terjesztik majd, s díjat nyernek majd a legeredetibb ruhákat készítők. Angliai megjelenéséről még nincs hír. MÉG NINCS!... **Kísérteties autós cheat a *WipThreeOut*-hoz! Ha a Rapier osztályban egy perc alatti körrekordot futsz, olyan autó jelenik majd meg, amelyet a Psygnosis programozója, Carlos Barrett tüdejéről mintáztak...** A Dantex periféria-szakijai testre szabott joypad elkészítésén fáradoznak – MACSKÁK SZÁMÁRA!... **A Sony földalatti bázisáról kiszivárgott információk szerint többek között a következő PS2 programokon dolgoznak a cég munkatársai: *The Fun Gun, The Daydream Machine, PlayStation Subsequently, Mr. Whimsy,* valamint, amelynek címe különösen izgalmasan hangzik, az *Operation Queen*...** Végezetül íme egy cheat a *Soul Raver*-hez. Ha a főcímnél kiveszed a játéklemezt és kicseréled a Yes 70-es évekbeli *Tales From Topographic Oceans* albumának bakelit változatával, a játék ultra-nagy felbontással, festékszórószerű stílusban fog tovább futni. Óriási.

King Mr. Scoop!



***WipThreeOut:* vesevarázs**







A *Dungeon Keeper* és a most készülő *Black & White* (fent) alkotója a PS2 számára fejleszt

A PC-S GÓRÉ MEGNYILATKOZIK

ÚJ GENERÁCIÓS GYÖNGYSZEMEK

MOLYNEUX ELÉRZÉKENYÜL, HA ESZÉBE JUT A PLAYSTATION 2

A játékipar legendája, Peter Molyneux összeállt az Activision céggel két PS2 játék kidolgozására. A *Theme Park* és *Dungeon Keeper* játékok sikerére és a rövidesen megjelenő, korszakalkotó, istenes *Black & White*-ra gondolva nem is tippelhetünk mást, mint hogy nagy dolgok vannak készülőben. Molyneux a Tokyo Games Show kiállításon a következőket mondta a megegyezésről: „Európai játéktervezőként mindig is az volt az álmom, hogy pompás látványvilággal, valamint igazi mélységgel és érzelmekkel bíró játékot készíthessek. Ez az álmom végül - hála a PlayStation 2-nek - valóra válhat."

Molyneux elsősorban újszerű ötletei, játékai lenyűgöző eredetisége kapcsán lett ismert. A szakember a készülőben lévő PlayStation programokkal (amelyeket a Big Blue Box és az Intrepid közösen fejleszt) még tovább akar lépni. Szeretne igazi érzelmeket vinni a játékokba, s olyan termékeket létrehozni, amelyek nem annyira a hagyományos játékmenetről szólnak, hanem sokkal inkább a konzol képességeinek határait feszegetik.

A Sony Emotion Engine-je tökéletes technológiát szolgáltat az efféle törekvésekhez. A nagyfőnök szerint a PlayStation „létrehozza a számítógépes játékvilág következő generációját, s olyan játékok jellemzik majd, amelyek nemcsak hogy jól néznek ki, de rendelkeznek mélységgel, érzelmekkel és játszhatósággal is - mindez egy olyan kombináció, amelyről eddig csak álmodhattunk." Alig várjuk az újdonságot!

RETRÓ LIMBÓ

ARCADE-MENNYORSZÁG VAGY PÉNZBEDOBÓS POKOL? A DÖNTÉS A KEZÜNKEN VAN. E HÓNAPBAN: R-TYPE

MIÉRT SZERETEM AZ *R-TYPE* JÁTÉKOT

Az *R-Type* egy olyan játék, amelyet a *Pac Man*, a *Tempest* és az *Out Run* című klasszikusokkal egy lapon kell említenünk. Ennek egyszerű az oka - a régi jó retró játékok ugyanannyira játszhatóak most, mint voltak annak idején. Tény, hogy az *R-Type* már akkoriban sem volt különösen eredeti. Egy volt a sok oldalirányba gördülő űrhajós shoot'em up játék közül. A sikerének az volt az oka, hogy mindent kihozott a műfajból, amit csak lehetett. A legjobb grafikával és a legjobb fegyverekkel rendelkezett. Könnyen függőségbe kerülhettünk a játéktól - minden egyes menet során kicsit tovább jutottunk (amíg egyszer csak szembekerültünk egy megafőnökkel, aki miszlikbe aprított minket). Az *R-Type* után nem sokan próbálkoztak shoot'em up készítéssel - ez a program egyszerűen tökéletes volt.

A dolog rossz oldala abban rejlett, hogy az *R-Type* sikere mindörökre megölte a gördülő lövöldözős játék műfaját - de ez még nem változtat azon a tényen, hogy ezt a programot a valaha készült egyik legizgalmasabb játéknak tartom. Sőt, imádom.



MIÉRT UTÁLOM AZ *R-TYPE* JÁTÉKOT

Amikor az *R-Type* kijött, az egyik legjobb kinézetű arcade programnak tartottuk. Sajnos azonban nagyon nehéz játék volt. Az egyetlen módszer a legyőzésére az volt, hogy addig pumpáltunk pénzt a gépbe (nyilván nem ez volt a tervezők szándéka), amíg sikerült memorizálnunk az ellenfelek támadási módszereit. Az unintelligens ellenség csak repült és repült felénk hullámokban, amint *Trac k &Field* stílusban vertük a tűzgombot. Aztán, pont amikor már úgy gondoltuk, hogy előbbre jutottunk, egy főnök (kétszer akkora, mint a játékgép) jött, és akkora lövedékekkel tisztelt meg minket, amelyek betöltötték a fél képernyőt. Az *R-Type* a PlayStation-ön is hasonlóan frusztráló volt. Egyetlen igazi előnye az, hogy nem szipkázza el többé a buszjegyem árát. Utálom.

Justin Calvert

Értékelés: Justin hülyeségeket beszél. Az *R-Type* király és ezt mindenki tudja. Éljen a retró!



Tony Mott az *Edge*-nek, a világ legjelentősebb multiformátumú játékmagazinjának a szerkesztője.

ITT A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

AZ ANALÓG A LEGJOBB!? JÖNNEK AZ ÉRZELMES JÁTÉKOK...

A tömeget elkápráztatta a *Bouncer* és társai látványvilága. A közönség akkor is jócskán felhördült, amikor nyilvánosságra került, hogy a Sony új gépe DVD-filmeket is le tud majd játszani. Sok jelenlévő a PS2 bejelentése miatt elsiklott a cég világuralmi terveinek egy másik aspektusa mellett - mégpedig az analóg (vagy sebességérzékeny) joypad mellett.

A videojátékok világa majd negyed évszázada sokak hobbija; viszonyom a játékeszközökkel ez alatt az idő alatt jobbára digitális volt. Nullákat és egyeseket, fel- és lekapcsolást, balra és jobbra fordulást, valamint gyorsítást és lassítást jelentenek számomra a játékok. A *Wip3out*-ot is digitális, és nem analóg irányítással játszom. Ha azonban a Sonynál így haladnak a dolgok, fejet kell majd hajtanom a változtatható input előtt.

A Sony az egyszerű fekete-fehér világtól a szürke különféle árnyalatai felé halad; ez is jelzi azt a sokat hangoztatott szándékukat, mely szerint érzelmi jellegű tartalmat akarnak adni a játékoknak. De vajon hogyan fog ez megvalósulni? Vajon olyan *Final Fantasy*-t látunk majd, amelyben romantikus légyottoknak lehetünk szemtanúi, s a joypad segítségével nem csak igenlő vagy elutasító válaszokat adhatunk a szerelmes közeledésekre? Az X gomb megérintése vajon képernyős személyiségünket arra indítja, hogy gyengéden megcsókolja a másik karakter száját, míg egy erősebb nyomás mély nyelves csókot eredményez majd? Lehet, hogy mindez nevetségesen hangzik, de a Square-t - a szerelem, a hűség és a bizalom témáival kísérletező céget - ismerve simán lehet, hogy ilyesmi is megjelenik majd a számítógépes játékok világában.

De a kérdés akkor is fennáll: vajon a slágerlisták alakulásáért felelős játékosok, akik a tökös akciójátékokat favorizálják, készen állnak érzelemárnyalatokkal rendelkező programok befogadására? És ha készek is erre, vajon akarják egyáltalán ezt? Én személy szerint egyelőre szkeptikus maradok.

FILMRE VELE!

JÁTÉKOKBÓL MOZIFILM, EZEKBŐL MEG VIDEÓ... KÉPZELJÜK MAGUNKAT EGY RENDEZŐ SZEREPÉBE

1. SYPHON FILTER

„Könyörtelen terrorista. Kísérleti vírus. Egyszemélyes antidózis."
Rendezte: **John Woo**

A CSELEKMÉNY:

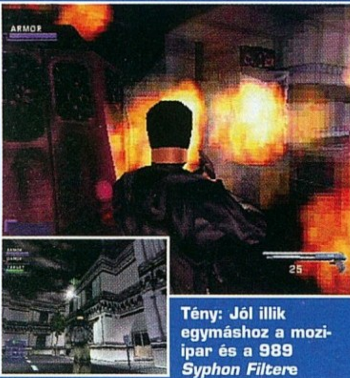
Gabe Logan, a titkosügynök Rhoemert és csapatát követi Washington városában, s eközben hatástalanítja a halálos *Syphon Filter* vírust rejtő bombákat. Rhoemer azonban megszökik és elrejtőzik egy kazahsztáni fegyverraktárban, ahol egy vírusrobbanófej kilövésére készül...

A RECEPT:

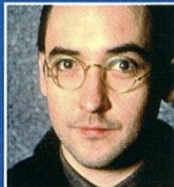
A legmoziszerűbb PlayStation játék szinte csak arra vár, hogy Mr. Woo mozgalmas akciófilmet csináljon belőle. Az alapötlet kitűnő („Képzeljünk el egy fegyvert, amellyel meghatározott korcsoportot, illetve nemzetiséget lehet célba venni..."), az egyszemélyes hadsereg jelleg és a robbanások egész sora adja magát. Egzotikus helyszínek Bond-módra, mindig időszerű főtéma (terrorizmus). Cusack remekül egyesíti a kemény akciót (gondoljunk a *Grosse Point Blank* című filmjére) és az akció-alapú intelligenciát (*Con Air*). Annak is épp itt az ideje, hogy Henriksen szívós, hűvös egyéniségét rosszfiúk által benépesített területen villogtassa. Keverjünk bele egy kis puszilkodást a csábos Carrere kisasszonnyal és a végzet asszonyával, Jovovichcsal, no meg egy őszülő, de roppant erős izomembert (Jean Reno), és már adott is a nemzetközi kasszasiker.

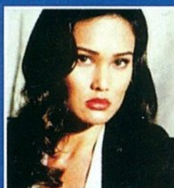
SZABAD UTAT NEKI, VAGY SZEMÉTBE VELE?

Szabad utat neki, a döntés egyértelmű. Szövegíróként szeretnénk a stúdióvezérek figyelmét magunkra vonni? Küldjünk nekik egy nagy dobozt, benne egy PlayStationnel és a játék egy példányával. Ha a fickók nem harapnak rá szélesre tárt csekkfüzettel, akkor nyilván dilettánsok. ■


Tény: Jól illik egymáshoz a mozi-ipar és a 989 *Syphon Filter*e

SZEREPOSZTÁS:


▲Gabe Logan különleges ügynök: John Cusack


▲Gabe segédje, Lian Xing ügynök szerepében: Tia Carrere


▲Erich Rhoemer, a terrorista-nagyfőnök: Lance Henriksen


▲Rhoemer orosz barátnője/cinkosa, Mara Aramov bőrében: Milla Jovovich


▲Rhoemer francia elit-kommandósa, alias Anton Girdeaux: Jean Reno






A fantasztikus RPG-t már hálózati cimboráiddal is megoszthatod ha kijön a PlayStation 2

A SQUARE VILÁG KÖRÜLI ÚTRA INDUL

ONLINE FANTÁZIA

A *FINAL FANTASY* A PS2-VEL A HÁLÓZATON IS ELINDUL

A Lycos News online hírforrásnak nyilatkozva a Square elismerte, hogy a PlayStation 2 számára gyártott *Final Fantasy* játékuk hálózatkompatibilis lesz a 2001-es megjelenéskor. Bár bővebb információ még nem került nyilvánosságra, a hír nyilvánvalóan nagy jelentőséggel bír az *FF*-rajongók számára. Egyes hálózati források szerint játékosok százai játszhatnak majd egyszerre (mindig a legújabb valós idejű online kalandokat megélve), míg mások arra tippelnek, hogy rendszeres update-ek jelennek majd meg letölthető PC-stílusú patch állományokkal.

Addig is, a *Final Fantasy* fanatikusoknak be kell majd érniük a *Final Fantasy IX* programmal (amely az eredeti PlayStationre valamikor 2000 folyamán jön ki), a *Chocobo Racing*-gel (Európában karácsony előtt jelenik meg), a *Chocobo Stallion*-nal (bizarr versenyjáték, mellyel a japán játékosok hamarosan játszhatnak) vagy a nemrég bejelentett *Dice De Chocobo*-val, amely lényegében egy *Monopoly*-stílusú táblás játék kedvenc csirkestrucc keverékünk főszereplésével. Mindez csak kitaláció? Sajnos, nem... ■

AZ IGAZSÁG FÁJL

ADAM ADEY TÜZÉR BOSZNIÁBÓL JELENTKEZIK

„Az Isten szerelméért; miért kell ez?" – kérdezem magamtól, amint egy cipősdoboz nagyságú pajtában üldögélek Bosznia legeldugottabb részén. Némi vesztegetés és korrupció révén sikerült rátennem a kezemet legutóbbi számotokra. Ez visszaadta a reményt arra, hogy egyszer visszatérhetek majd a civilizált világba, ahol kedvemre játszhatok anélkül, hogy az osztag többi tagja azt ordibálná, hogy „Nem! Nem ott van!", vagy „Mi a f...ért mész neki mindig a falnak?", miközben a *Tomb Raider*-rel játszom.
Boldog voltam, amikor nemrégiben megkaptam néhány új játékot. Örömöm azonban hamar szertefoszlott, amikor rájöttem, hogy egy könnyű puskára is szükségem van – a *Time Crisis*-t egy control pad segítségével próbáltam játszani (REMÉNYTELENÜL), aztán persze feladtam, és faltól falig rugdostam a cuccost.
Ezért a *PSM*-nek írok, annak reményében, hogy a magazin, illetve valamelyik olvasótársam megszán és kisegít egy elkeseredett újoncot. Még öt hónapot ebben az elaknásított tartományban kell végigjátszanom, itt töltöm a karácsonyt és újévet is (igen, az ezredforduló Boszniában...), ezért bármilyen segítség sokat jelentene." ■



Computer Média Kiadói Kft.
Budapest,
Óbudai-sziget 131.
1033

Furcsa tapasztalataid voltak a PlayStationnel? Írd le, egy igazolványkép társaságában küldd el nekünk, s ha elég jó az irомány, leközöljük. Díjak is várnak Rád!

WHAT'S NEW? : ODDWORLD UNIVERSE : GAMES : COMPANY INFO
DOWNLOADS : STORE : ARCHIVE : E-MAIL REGISTER : SUPPORT
AUDIO ON SOUND - FX ON
WHAT'S NEW
New Fan Art Section!
Abe's fans are drawing (and tattooing, in some cases) up a storm! Head over to the just-opened Fan Art Gallery to check out their efforts.
The Belly of Odd is Brewing With Two New & Twisted Children!
Munch's Oddysee May Odd Help You! It's the second installment in the Oddworld Quintology and it's like nothing you've never seen or played before. Come on in and have a gander at the future of Odd.



ABE'S EXODDUS DOWNLOAD NOW



Hand of Odd Feed it or Bleed it! Save or Enslave it! Grow or Mow it! Hug or Mug it! It's Greedy Industrialists versus hairy ECO Extrmeists on a world gone Odd!

MUNCH's ODDYSEE
Good News! It's animal testing!
Bad News! You're the Rabbit!
Before 128 bit...
You couldn't dream an experience like this one..



A *Munch's Oddysee* nyilvánvalóan a fejlesztés korai szakaszában van még, épp ezért kevés róla az információ is. Viszont, ha van internetes hozzáférésed, mindig friss infóhoz juthatsz a www.oddworld.com címen.

„A legnagyratörőbb játékprojekt, amelyet valaha is életre keltettek"



ÚJ GÉP, ÚJ KARAKTER, ÚJ KORSZAK

MONSTER MUNCH

SZÖRNYŰ FURCSA IDŐK JÖNNEK. ABE AZ ÚJ RÉSZBEN IGEN FURA VILÁGBA CSÖPPEN

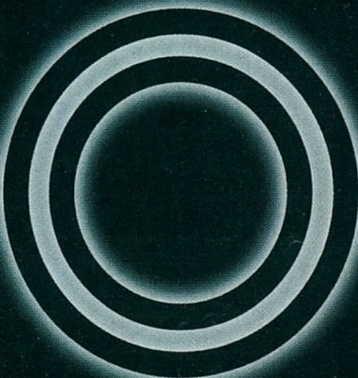
Az a kilátás, miszerint a PlayStation 2-t megjelenése után néhány hónappal elárasztják majd a már létező játékok folytatásai, bizony igen lesújtó. Legalábbis addig, amíg bele nem gondolunk, hogy mennyi remek dolog szerepel számos fejlesztő tervei között.

Az Oddworld Inhabitants munkatársai, az *Abe's Oddysee* alkotói is az egyik olyan céget alkotják, amely a játék következő részével forradalmasítani kívánja a videojátékok világát. A tervezett Oddworld-kvintológia következő része a *Munch's Oddysee* lesz, amelyet Lorne Lanning, az Oddworld Inhabitants alapítója a Master Gamer magazinnak (www.mastergamer.com) nyilatkozva így jellemzett: „A legnagyratörőbb játékprojekt, amelyet bármely cég valaha is életre keltett." Lanning nem túloz – a *Munch's Oddysee*-t, amelyet 1997 óta fejlesztenek, számtalan, a korábbinál intelligensebb és összetettebb egyéniségű karakter fogja jellemezni. A nem játszható lakosok egész életciklusát szimulálják majd – attól a pillanattól kezdve, amikor beleszületnek a játékba. Ahogy a fura fickók felnőnek és kapcsolatba kerülnek egymással, kifejlesztik saját érzelemvilágukat, amelyben helyet kap a bizalom, a barátság, a paranoia, sőt még az ideg-összeroppanás is.

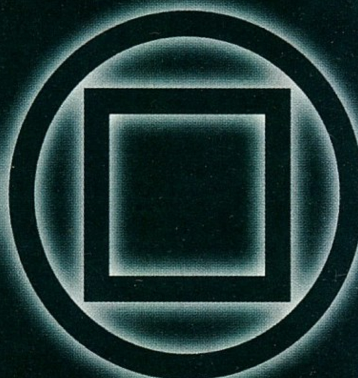
Természetesen a kapcsolattartás ezekkel a lényekkel kicsivel nagyobb szókincset igényel, mint az *Abe* játékok fecsegése és szellentései. Hogy mindez hogyan lehetséges ugyanazon a joypaden, azt még csak találgatjuk, de Lorne biztos abban, hogy „a Gamespeak rendszer továbbfejlődik, egyben egyszerűbb lesz a megértése és használata is".

A *Munch's Oddysee* lesz az első Oddworld játék, amelyet valós idejű három dimenzióban játszhatunk majd. Ezzel a tulajdonsággal az egész kvintológiát fel akarták ruházni, de mindez csak a PS2 érkezésével vált lehetővé. Bőven láthatunk még Soul Storm Sörfesztiválos-ünnepléseket, ha Lanning többet is elárul majd a dinamikus duóról. ■









TERVEZET

A *PSM* RÁPILLANT A JÁTÉKIPAR FEJLESZTŐINEK LEGÚJABB TERVEIRE, JÁTÉKHÍREIRE

1999. DECEMBER

BETEKINTÉS



Bruce Macmillan, a *FIFA* alkotója

Hogyan került kapcsolatba a játékiparral és eddig milyen munkákon dolgozott?
Nem emlékszem már, pontosan hogyan kezdődött. Játékok százainak munkálataiban vettem részt, úgymint a *Hardball*, a *Test Drive* és *FIFA*-sorozatok, a *Road To World Cup 98*, a *World Cup 98*, a *Triple Play* és *NHL*-sorozatok, *Premier League Manager, Superbikes, Populous: The Beginning, Dungeon Keeper 2* és a *Premier League Stars* – hogy csak néhányat említsek a sok közül.

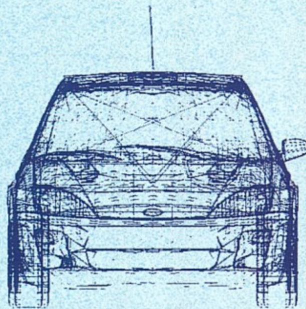
Hogyan ítéli meg a *FIFA* játékok fejlődését a játszhatóság és az egyéniség alapján?
A futballjátékok között a *FIFA* lett a mérték – az alfa és az omega. Bemutatja azt a kitartó szorgalmat és igyekezetet, amelyre a többi futballszimulátornak vagy általában a sportjátékoknak alapozniuk kellene. Csak a pénzügyi szempontokat figyelembe véve elég lett volna egy futballcsapat licencét megvennünk, de egy olyan szervezettel, mint a *FIFA*, átfogó futballélményt tudtunk nyújtani. A játékok évről évre még inkább játszhatóbbak és szórakoztatóbbak.

Hogyan egyezteti össze a szimulációt és a játszhatóságot, amikor elkészít egy futballjátékot?
Ez elég nehéz feladat. Keményen dolgozunk az élethű megjelenítésért, de ez nem mehet a játszhatóság rovására. A valóság szoros utánzása unalmas lehet, és a vásárlók nem ostobák. Ismerik a futballt. Olyan játék kell nekik, amivel jól lehet játszani, és amitől élethűen kapják vissza az élményt. A kulcsa az egésznek nem más, mint reprodukálni a valóságtapasztalatok lényeges elemeit és azután csak a játszhatóságra koncentrálni.

Hogyan látja a futballjátékok jövőjét?
Azt hiszem, sokkal több labdavezetési és passzolási lehetőség lesz ügyesebb ellenfelekkel, akik kitanulják, és ezáltal számítanak cseleidre és mozgásodra, egészen úgy, mintha a pályán lennél – izzadtság meg minden.

El tudja-e képzelni, hogy egyszer a virtuális futballmeccsen mind a 22 játékos egy időben mozgatható legyen?
Lehetséges. Technológiai szinten nagyon közel vagyunk hozzá, de van egy fő probléma a játszhatóságmechanika terén, amit meg kell oldanunk: hogyan akadályozzuk meg, hogy mind a 22 játékos a labda után rohanjon csapatjáték helyett. Nem jöhet számításba első személyes kameraszög, de lehetséges a fent-lent vagy a harmadik személyes nézőpont. Kipróbáltuk már és működik, ezért esély van rá, hogy egyszer valósággá váljon.

Jelenleg min dolgozik?
A beosztásomat, az EA európai stúdiójának főigazgatói szerepét ízlelgetem.





Colin McRae Rally 2



Army Men: Sarge's Heroes



Army Men: Sarge's Heroes



Micro Machines V4

TARTALOM...

NÉV:

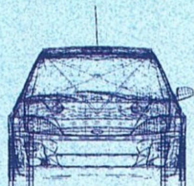
COLIN MCRAE RALLY 2

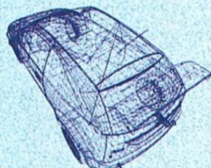
SZÉLJEGYZET:

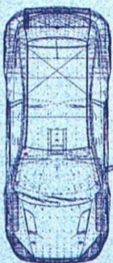
A RALLY EREDETI KIRÁLYA JÖVŐRE VISSZATÉR. VAJON SIKERÜL VISSZASZEREZNIE KORONÁJÁT?

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Rally-szimulátor
KIADÓ:	Codemasters
FEJLESZTŐ:	Codemasters
MEG-JELENÉS:	2000 tavasza

AUTÓ DESIGN:



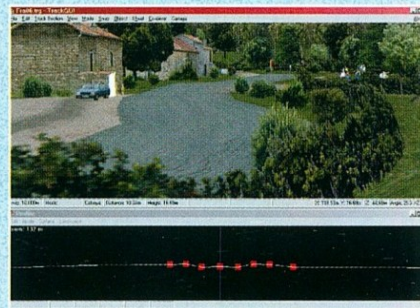




ÁLLAPOT: 40%



Már ezeken a kezdeti stádiumban lévő képeken is látszik, mekkora a különbség a *CMRR1* 400, és a *CMRR2* jelenleg 700 poligonos járgányai között.



Colin és másodpilótája, Nicky szorosan együttműködött a fejlesztőkkel; még arra is odafigyeltek, hogy az aszfaltozás rendben legyen.



Nagy gondot fordítanak az autók formájára.

A VOLÁN MÖGÖTT...

Névadó versenyprogramjának megjelenése óta a Colin McRae név egyet jelent a minőségi rallyjátékokkal; de mit lehet tudni az e mögött álló emberről? Guy Wilday elmondja, miben rejlik Mr. Rae nem múló vonzereje: „Colin még mindig a legsikeresebb brit rallyversenyző, akit a tömegpiac bajnokként kezel – főleg, mióta a Ford köré építette a Focus televíziós kampányát; arról ismert, hogy mindig 100%-osan teljesít, és ő a tökéletes választás egy olyan játékhoz, amely lehetővé teszi, hogy a játékos is hasonlóképpen vezethessen". Colin és másodpilótája, Nicky Grist (aki szintén szerepel a játékban) szorosan együttműködött a fejlesztőkkel. Kivitték a fejlesztőket a pályára, hogy rá-érezzenek az autók viselkedésére és vezetésére, majd segítettek az itt szerzett tapasztalatokat beágyazni a játékba. Colin lojalitását már próbára tették a RAC Rally korzikai fordulóján, amit a *V-Rally2* szponzorált, de ő nem volt hajlandó felragasztani a szponzormatricákat Ford Focusára. – „Colin nagyon-nagyon hűséges saját csapatához."

Az „ember és gép az elemek ellen" nyilvánvalóan vonzó képlet. És valóban, megjelenésekor a *Colin McRae Rally* új alapokat fektetett le a rallyjátékok területén; de vajon képes lesz-e megbirkózni a sokat dicsért *V-Rally 2*-vel? A Codemasters producere, Guy Wilday nem aggódik túlságosan. Szerinte „az Infogrames-es fejlesztőknek nem sikerült annyit javítani a V-Rally-n az első részhez képest, mint amennyit mi fogunk a *CMRR*-n."

A Codemasters kétségtelenül úgy véli, hogy a *CMRR2* mindent kihoz a PS-ből, amit csak lehet. Ezt manapság gyakran hallani, de hogy tervezik ezt? Először is újravizsgálják a játék minden részletét, az autók külsejével kezdve, amelyek most sokkal részletesebbek. „A *CMRR* eredeti PS-modelljei kb. 400 poligonból álltak, míg a mostaniak kb. 700 poligonosak" – magyarázta Guy –. „Így sokkal jobban tervezhető az autók formája, és élethűbben is néznek ki".

Nem csak az autók külsején javítottak so[k]at. Az összes háttér döbbenetesen jó, és ami még fontosabb, különböznek az eddig látottaktól – ezalatt az értendő, hogy az eredeti helysz[í]nek felmérése és rögzítése után a háttérképek[h]ez drámaian valóságos textúrákat nyertek.

A grafikus engine-t (az ún. motort) szintén optimalizálták, de egy autó vezetése nem csa[k] azon múlik, hogyan néz ki. Code-ék jelentős segítséget kaptak a Fordtól, hogy a fejlesztők minél jobban felfejleszthessék a járművek mechanikáját. „Elértük, hogy a Focus úgy viselkedjen, mintha egy valódi autót vezetnél; mind a négy keréken külön felfüggesztés van és realisztikus a kerekek kipörgése is, ami az egész játékot sokkal élvezetesebbé teszi."

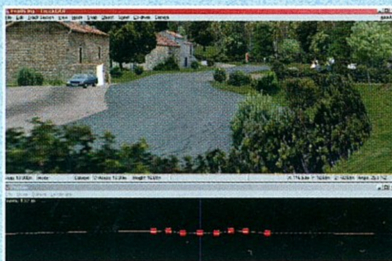
Sok játékos számára, valljuk be, a rally játékok igazi szépségét az jelenti, hogy dara-

IDÉZET: **„Most már mind a négy keréken külön felfüggesztés van"**





Még ebben **a korai szakaszban is a fő látványosság McRae Focus-a.**







A Ford aktívan részt vett a Focus mozgásának és szerkezetének modellezésében. Kössük csak össze ezt Code-ék tökéletességre való törekvésével, és rögtön látszik, hogy a *Colin McRae Rally 2*-vel majd számolni kell...



bokra lehet törni azokat a gyönyörűen modellezett autókat. Az első *CMRR* ilyen téren meglehetősen impresszív teljesítményt nyújtott, de ehhez most még jó néhány újdonság is hozzájött.

„Most dolgozunk a sérülés-rendszeren" - lelkesedik Guy – „már sikerült elérni, hogy le lehessen törni a spoilert, és hogy szét lehessen zúzni a hátsó lökhárítót, amit így az autó a földön vonszol majd maga után. Ez hatalmas előrelépés a valósághűség terén."

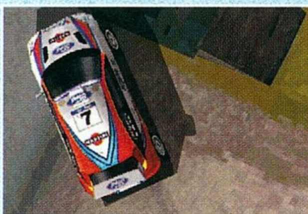
Amivel a *V-Rally 2*-típusú játékok többek a *CMRR*-nél, az a saját pályák tervezésének lehetősége. Az Infogrames előző játékának eme koncepciójával ellentétben Guy nem hiszi, hogy a pályaszerkesztők jól működnek a PS-ön. „Jobban örülnék jól megtervezett és játszható pályák sokaságának, mint hogy nekem kelljen időt ölnöm a sajátjaim megtervezésébe."

Jövőre meglátjuk, a játékosok hogy vélekednek erről, de egyelőre annyit, hogy Code-ék teljesen kézben tartják a pályák tervezését, és így mindegyik tökéletesen játszható – Guy ezt így magyarázza: „Az igazi versenyeken némelyik pálya hihetetlenül hosszú, és nem hiszem, hogy ez kihívásként vagy érdekességként szerepelne a számítógépes változatban. Ezt a szemléletet alkalmaztuk a *CMRR 2*-nél is, csak több olyan elemmel, mint például a valódi útkereszteződések, amelyek folytán a pályák sokkal realisztikusabbak, és összehasonlíthatatlanul nagyobb élvezet végigmenni rajtuk."

Úgy tűnik, McRae Focus-ához hasonlóan a *CMRR 2* is átesett egy szétszerelésen, újbóli beállításon, és tuningoláson. Még egy kis igazítás a motorháztető alatt, és jövő tavasszal meglátjuk, mennyire lesz gyümölcsöző ez a munka. ■

Catherine Channon







Valódi rallypályák modellezése helyett a fejlesztők sajátokat terveztek, a játszhatóságot tartva szem előtt.

NÉVJEGY	
CÉG:	Codemasters
NÉV:	Guy Wilday
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Guy – mielőtt a Codemasters-hez került volna, ahol a *Colin McRae Rally* producere volt – egy pénzbedobós játék-automatákat gyártó cégnek dolgozott. Jelenleg a *Colin McRae Rally 2*-n dolgozik.
RÁHATÁS:	Természetesen a *Colin McRae Rally*. Mint hatalmas motorsport rajongó (valamint miután megnézte a *Sega Rally*-t), a célja a *CMRR*-játékokkal mindig az volt, hogy visszaadják egy rally-autó vezetésének érzetét terepen és versenypályán egyaránt.
TOVÁBBI INFÓK	
HONLAP:	www.codemasters.com

NÉV:

MICRO MACHINES V4

SZÉLJEGYZET:

A CODEMASTERS MULTIPLAYER KLASSZIKUSA VISSZATÉR A LABORBA EGY KIS MUTÁNS GENERÁLOZÁSRA...

TERMÉKLEÍRÁS

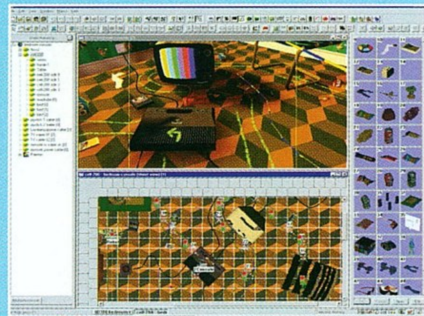
MŰFAJ:	Felülnézetes autóverseny
KIADÓ:	Codemasters
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	2000. tavasza

KARAKTER DESIGN:





Ugorjunk csak egyet! Jó időzítéssel egyes esetekben könnyebb átugratni az akadályt, mint megkerülni.



Munka közben. Minden PlayStation játék a PC-ről indul. Ezek itt az *MM V4* fejlesztéséhez felhasznált eszközök.



A mindennapi tárgyak ijesztő akadályokká válnak a mániákusok mikrovilágában.

A RÉGI IDŐKBEN...

A *Micro Machines,* amelyet az SNES-re hoztak ki még 1991-ben, hamar híressé vált a versenypályává átlényegült reggelizőasztalon futott derbik miatt, és joggal vívta ki emberek tömegének szeretetét.

A 16 bites rendszerek bevezetésével a játékot párszor új köntösbe bújtatták; egyebek közt meg kell említenünk például a népszerű *Micro Machines Military* programot. A lebilincselő multiplayer lehetőségek tovább növelték az *MM* népszerűségét és hamar a játéklegendák közé emelték.

A PlayStation megjelenését követően 1997-ben jött ki a *Micro Machines V3.* Akár nyolc játékos is versenyre kelhetett ebben a flúgos futamban.

Bár a játékmenet valamelyest változott, a *Micro Machines* alapkoncepciója mindig is ugyanaz maradt. A játékosok minijárművekben előzgetik egymást, miközben a túlméretezett akadályokat is megpróbálják kikerülni. Az első befutó a győztes.

Ez az egyszerű recept olyannyira sikeresnek bizonyult, hogy jó páran megpróbálták lekoppintani (itt van például a *Circuit Breakers*), de egyikük sem járt sikerrel. A Codemasters szerint ez a diadal „a felülnézetes versenyzés és a multiplayer gyönyörök keverékének" tudható be. Való igaz, a *Micro Machines* saját műfajt teremtett.

Váó!

A Codemasters cég méltán ismert kivételesen hosszú élettartamú játékairól. Vajon a *Micro Machines,* amely a tizedik születésnapjához közeleg, pályafutása végén jár már, s a Codemasters valami egész más újdonsággal lep meg minket? Az *MM* producere, Richard Baxter szerint nem; hiszen van még ötlet a *Micro Machines* tarsolyában...

Először is lássunk némi háttérinformációt! Az *MMV3*-mal a sorozat sikeresen áttért a 3D világba. A *Micro Machines 4*-gyel a Codemasters szeretne újra harapni egyet a PlayStation tortából. Richard szerint „A grafika egyes részeitől eláll majd a játékosok lélegzete. Megpróbáltunk ráépíteni a már bevált játékmenetre, új kihívásokat kínálunk a tapasztalt *Micro Machines* rajongóknak, de az új érdeklődők kedvét sem akarjuk elvenni. Az emberek már évek óta játszanak a *Micro Machines* játékokkal, de semmiképp nincs okunk elavultnak titulálni a termékünket."

Nevezhetnénk generálozásnak is, de ennél sokkal többről van szó: a *Micro Machines* arca szinte a felismerhetetlenségig megváltozott. Eltűntek az ismerős kicsi autók, eljött a Maniacok (mániákusok) ideje – bizarr, háromcentis lények ezek, akik nevükhöz méltó módon átmásznak, átugranak, vagy épp áthajtanak a különböző tárgyakon. Ez lehetővé tette a Codie fiúk számára, hogy olyan új elemeket építsenek be a játékba, mint például az egymás elleni csaták lehetősége. A játék új, arénaszerű szintjei ideális hátteret adnak a halálos küzdelemhez, amelyben a játékosok különleges mozgásokat és elsöprő combókat is bevethetnek.

A Micro Machines alapötlete mindig is egyszerű volt – a játékosok (akik száma egy és nyolc között változhat) sajátos környezetben küzdenek egymással és a pálya viszontagságaival. Igaz, amikor két és fél centi magas az

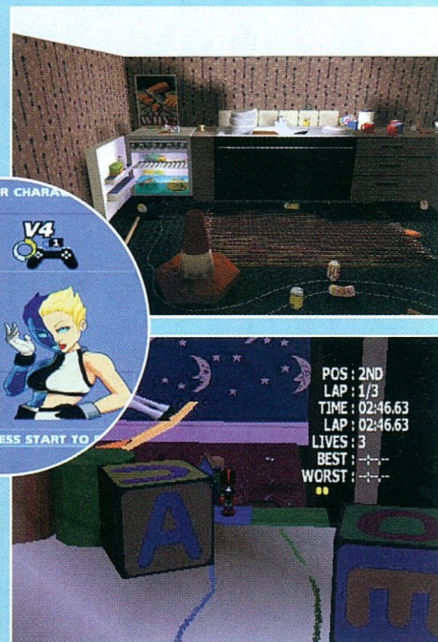
ÁLLAPOT: 50%

IDÉZET: **„A tejesdobozok felhőkarcolóvá lényegülnek át, a barbecue-szószból p**



A mániákusok másznak, ugranak és futnak – olyan akadályokon is átkelnek, amelyeken a gépek nem tudnának.





A környezet sokkal interaktívabb és kreatívabb, mint valaha.

ember, az egyszerű háztartási eszközök is potenciális veszélyforrások. A tejesdobozok felhőkarcolóvá lényegülnek át, a barbecue-szószból lávafolyam lesz, a mosogató pedig óceánnak tűnik. Richard megemlítette azt a furcsa hatást is, amelyet a játék készítésének kutatási és produceri feladatai gyakoroltak elméjére: „Egyik nap egy doboz lekvárt bámultam, és azon kaptam magam, hogy azon filózok, ha egy mániákus belemenne, milyen lenne a felszíni feszültség? Vajon a massza nyomai a lábára ragadnának, lelassítva őt? Ha mindezt beleírnánk a játékba, simán menne, vagy sem? Néha kicsit elmélyül az ember...”

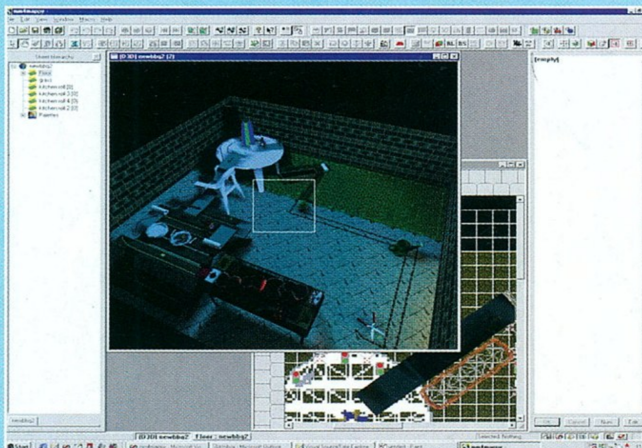
Minden mániákus két speciális támadóképességgel rendelkezik, amelyek erőssége négyféle lehet. Az alapkarakterek mellett bónusz karakterek is megjelennek a játék egyes részein. Mint a nevük is sugallja, a mániákusok mind kicsit őrültek. Számos egyéb új része is van a játéknak, amelyeket Richard örömmel oszt meg velünk. „Az egyik szint egy nyolcvanas évekbeli konzolt idéz, amelyben egy régi játékvilágban régi szerepekbe bújhatunk. Mindez engem ártatlan gyermekkori éveimre emlékeztet.”

Könnyen elfeledkezik az ember a technikai fejlődésről, amelyre pedig a fejlesztők joggal büszkék. Mint Richard mondja: „Vadonatúj 3D ütközési rendszert használunk, amely hasonlít azokhoz, amelyeket a PC-re gyártott első személyű lövöldözős játékokban láthattunk. Ez azt jelenti, hogy pontosan tudjuk szimulálni az ütközéseket, és lehetővé tesszük a karakterek számára, hogy teljesen interaktív legyen a viszonyuk a környezettel.”

Ennyi változást látva olyan érzésünk van, mintha a legújabb *Micro Machines* egy teljesen új játék lenne. Az őrület viszont az új szereplőktől függetlenül folytatódik... ■

Catherine Channon





Egy autó sincs? Mint láthatjuk, a Codemasters a kerekeket rugalmasabb szállítóeszközre cserélte – a lábra.

NÉVJEGY

CÉG: Codemasters

NÉV: Richard Baxter

BEOSZTÁS: Producer

SZAKMAI MÚLT: Richard mindenféle játékon dolgozott már – a fénypont a *Formula 1* volt. Két éve lett a Codemasters munkatársa.

RÁHATÁS: Mindenféle verseny és multiplayer játék, például a *Worms* és a *WipEout*. Nyilvánvalóan az előző *Micro Machines* játékoknak is jelentős hatásuk volt. Richard egy csomót játszott ezekkel, mielőtt belépett a Codemastersbe.

TOVÁBBI INFÓK

HONLAP: www.codemasters.com

ıfolyam lesz”

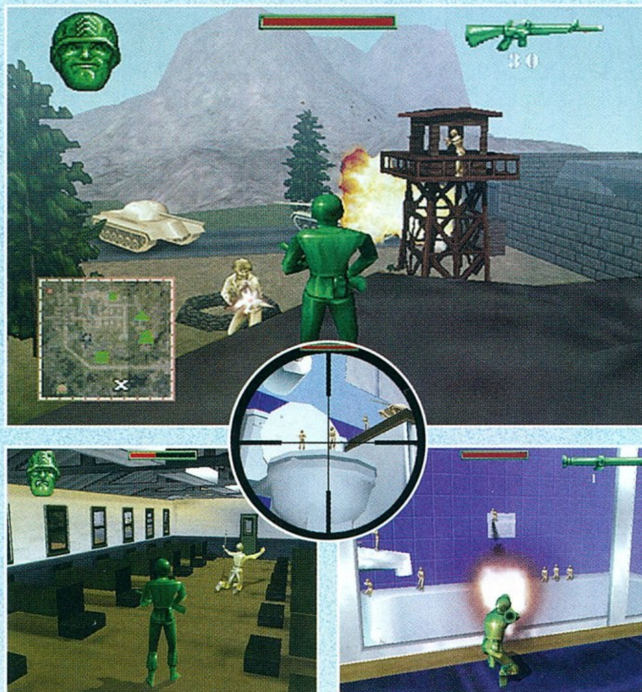
NÉV:

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

SZÉLJEGYZET:

A 3DO LEHELETNYI SEGÍTSÉGÉVEL A JÁTÉKKATONÁK ÚTRAKELTEK A PLAYSTATIONÖS KÜZDELMEK FELÉ...

TERMÉKLEÍRÁS	
MŰFAJ:	Karakter-alapú akció-shooter
KIADÓ:	3DO
FEJLESZTŐ:	In-house
MEG-JELENÉS:	2000 február
ÁLLAPOT:	85%









A cserszínű hadsereg saját csapatai mellett az átjáró másik oldaláról hozott új csodafegyvereket is beveti.

Ebben a világban, ahol ötcentis ellenfelek kelnek birokra egymással, még az egyszerű zuhanyzótálca is az ellenfél előretolt állása lehet.

Egy olyan világban, ahol a veteményes csatatérré lényegül át, s gumilövedékek csattogása töri meg a kert csendjét, a zöld hadsereg harcra készül. A *PSM* Andre Emersont, a 3DO cég *Army Men* játékának producerét kérdezi a fegyverkezés okairól. „Plastro tábornok és gonosz cserszínű serege titkos átjárókat fedezett fel" – mondja Andre. „Ezek az átjárók valójában egy olyan párhuzamos valóságba vezetnek, amely a totális hatalom titkát rejti." A szóban forgó párhuzamos valóság a mi világunk – egy olyan hely, ahol a rossz Mr. Plastro komái társaságában olyan új fegyvereket szerezhet meg, mint a nagyító, és olyan játékokra teheti rá a kezét, amelyek életre kelnek, ha magukkal viszik őket a saját világukba. Ajjaj.

Az átjáró mindkét oldalán hadakozva a zöld hadsereg katonáinak nemcsak napbarnított ellenfeleikkel kell megvívniuk, hanem az emberek világát jellemző számos ellenséggel is – többek között pókokkal, hangyákkal és csótányokkal. „Szerencsére a zöld hadtest tagjai között tudhatja Sarge-ot, az egyszemélyes rombolót, akit Grimm ezredes tanít és edz, hogy a Bravo Company Kommandót sikerre vihesse" – folytatja Andre. Sarge szerepébe bújunk, s úgy kezdődik a játék, hogy egész csapatunk mellett Vikki húgunk is a cserszínű hadsereg fogságába esik. Bár sok műanyag fegyver áll rendelkezésünkre, több szinten is találkozhatunk rejtvényekkel és jó párszor bizony jobban járunk, ha nem bonyolódunk harcba, hanem elrejtőzünk. Zabpelyhes doboz mögé bújni, vagy a jobb kilátás reményében a szappan tetejére mászni talán valóban nem úgy hangzik, mintha akciójátékról lenne szó, de amikor öt centi magas az ember, a ház minden egyes szobája tartogat számunkra valami kalandot.

A *Sarge's Heroes*-ban kétszemélyes Deathmatch játékmód is lesz, amelyben a játékosok különböző karaktereket választhatnak a külön e célra tervezett szinteken. Andre szerint „az egyszerű és mégis tartalmas játékmenet, a környezet és a megváltozott nagyságrend az *Army Men* univerzumot kellemes helyszínné teszi". Miért nem értenénk vele egyet?

Justin Calvert

A frenetikus osztott képernyős módban egy barátoddal vagy egy ellenségeddel mérheted össze erődet

NÉVJEGY	
CÉG:	3DO
NÉV:	Andre Emerson
BEOSZTÁS:	Producer
SZAKMAI MÚLT:	Andre az Activision és az MGM munkatársa volt. Kezdetben a vevőszolgálatnál dolgozott, majd teszteléssel foglalkozott.
RÁHATÁS:	A 3DO munkatársai körében felmérést készítettek gyermekkori ólomkatonás emlékeikről. A lehető legtöbb ötlet bekerült a játékba.

IDÉZET: **„A ház minden egyes szobája tartogat számunkra valami kalandot..."**

[BUTIK]

FIGURÁK ITT, FIGURÁK OTT, FIGURÁK A KÖNYVESPOLCON... MARCONA FÉRFI-TEKINTETEK, DUZZADÓ IZMOK, HATÁSOS FEGYVEREK ÖBLÖS TORKOLATTAL, NEM-IS-ANNYIRA-NŐIES BÁR TÖKÉLETES ALAKÚ HŐSNŐK, NÉHA PISZTOLLYAL, NÉHA VALAMI SOKKAL BRUTÁLISABBAL... TECHNO-LIDÉRCNYOMÁS ELLENFELEK ÉS ŰRHAJÓK, LÁZÁLOMBÓL SZABADULT HIBRIDEK ÁGYÚTÖLTELÉKNEK... ROBBANÁSOK, CSATAZAJ, KIÁLTÁSOK... ÉS VÉGÜL SNITT - EGY FURBY! MEGNYUGODTAM.



DROID-KULCSTARTÓ

méghozzá fémből, szóval egy valódi örök darab, a klón háborúk előttről.

TRADE FEDERATION DROID STARFIGHTER



Három darab, egy egész kötelék várja a küzdelmet. Proton torpedók élesítve! A vezérgép leválhat az alakzatból, és földi viszonyok közt is megállja a helyét, ilyenkor szárnyai elfordulva lábakként üzemelnek. Droidok, indulás!



DARTH MAUL SITH SPEEDER-EN

A Butik Rovat ehavi királya. Fekete palást és vörös dupla fényszablya az ismertetőjegyei. A Speeder hátulja gombnyomásra felpattan, másik gombnyomásra apró kutaszdroid röppen ki belőle, hogy eltűnjön (örökre) a legközelebbi bútor alatt. Csak óvatosan!



(ÁL) — FURBY

Pompás kis Furby, csak nem beszél, vagy nekünk nem sikerült szóra bírnunk. Leopárdfoltos megjelenés kék szemekkel – szívdöglesztő.



ANAKIN SKYWALKER-FEJ CERUZATARTÓ

Van egy füle és ceruzák, tollak miegymás helyezhető el benne. Egy íróasztal dísze lehet. Nehezen borul fel. Motoros szemüveg!!! A Star Wars figurák kiagyalóinak végtelen a fantáziája...



DEVIL JIN - TEKKEN 3

Éjfekete haj és szárnyak, na meg megkötős, tűzmotívummal ékes tréningnaci. Érdekes párosítás, de a végeredmény nem rossz. A szárnyak jól jöhetnek, ha az ember le akar ugrani mondjuk a sarki közértbe, és a 27. emeleten lakik.



SOLID SNAKE

Végre a főhős maga. Rengeteg praktikus kis bigyó van hozzá, amik nélkül egy lopakodós-akcióhős mindennapjai elképzelhetetlenek lennének: gázmaszk, hangtompítós pisztoly, infraszemüveg. Megjelenése kissé szürke, de így jobban beleolvad napjaink betondzsungelébe.

QUAKE II - JUNGLE MARINE



Bár a hölgy keresztnevét nem ismerjük, így aztán bizalmasabb viszonyba nehéz kerülni vele, egy biztos: megkapó bájjal tud kissé hátradőlni, a kezében tartott gránátvetőt és Super-Shotgun-t ellensúlyozandó. Militarista beállítottságúaknak. (A Strogg-ot már meg sem említem...)





FINAL FANTASY VIII

A kultusz teremtő fantasy-óriás új fejezete végre megjelent – mindenki az év játékának aposztrofálja, és érkeznek a figurák is kedvenceinkről. Ő speciel ehavi rejtvényünk tárgya is egyben.

NYERD MEG...

Az 576 Kbyte bolt által felajánlott (*Solid Snake, Jungle Marine, FFVIII, Tekken 3, Lara Croft*) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott játékok (Anakin Skywalker Fej, Droid Starfighter, Darth Maul, Droid-kulcstartó vagy kis Furby) valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 2000. Január 5. A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk:
Mi a neve az oldalon látható *FFVIII* szereplőnek?



LARA CROFT MOTORON

Nemcsak motor, de egy egész utcarészlet jár hozzá! Szemeteskukák, egér (!) és valamilyen megfontolásból Tomb Raider feliratú csatornafedél. Lara ezúttal pilótadzsekiben, de alatta megszokott hacukájában feszít. Két pisztolyát akár a kezébe is adhatod – ami a belvárosi csúcsforgalomban igen hasznos lehet.



KÉMKEDŐK A KÖBÖN

RÚZSPISZTOLYOK, ÓRÁNAK ÁLCÁZOTT ELEKTROMÁGNESEK, ARCFEKETÍTŐ SZAPPAN ÉS TERMÉSZETESEN A PLAYSTATION JOYPAD – EZEK, MEGLEPŐ MÓDON, A MODERN KÉM FEGYVEREI

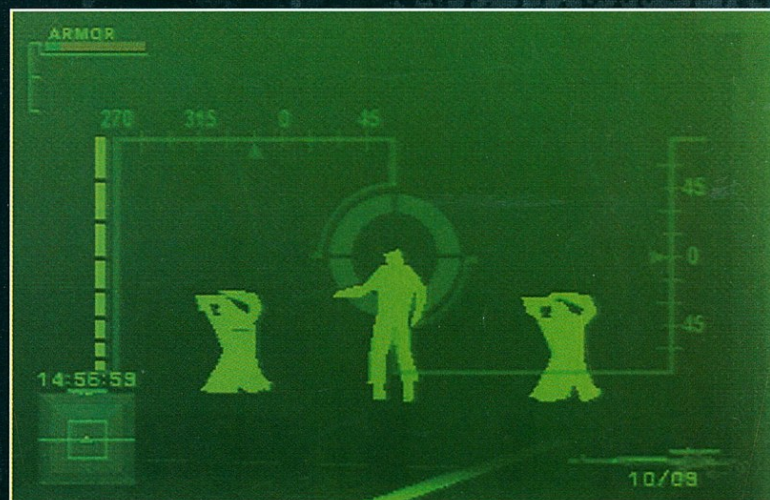
SZÖVEG: **Paul Rose**
FOTÓK: **Corbis/Kobal Collection**

A hogy a videojátékok technikája egyre kifinomultabbá vált, a játékmenet arányosan fejlődött. Míg annak idején a játékpiac csupán verekedős vagy platformjátékokból állt, a mai játékosok igényesebb szórakozásra vágynak. Bár annak is megvan a varázsa, hogy a másik arcába küldesz egy tűzlabdát, vagy addig ugrálsz egy teknős hátán, míg ki nem rázod a páncéljából, senki sem vitathatja el, hogy sokkal élvezetesebb dolog, mondjuk, az ellenség mögé lopakodva kitörni a nyakát. Mielőtt a tűzlabdát az arcába küldenéd. És elkezdenél ugrálni a teknősön...

Ezek alapján a szereplők jellemábrázolása és a történet minősége fontosabb, mint valaha. Régen még talán elég volt ennyit mondani a játékosoknak: „Tessék. Itt egy kis, sárga labda, aminek szája van, ebben a labirintusban él, bogyókat eszik, szellemek üldözik, ennyi. The End." Manapság azonban a grafika folyamatos fejlődésével, valamint azzal, hogy a játékok kifinomultsága lassan a hollywoodi filmekével vetekszik, elementáris erők csoportosulnak, hogy létrehozhassák az új műfajt: a kémszimulátort. Miután az elmúlt években a stílus reneszánszát élte, James Cameron látványos *True Lies*-ával, illetve a James Bond sorozat újjászületésével, ez a trend lassan beszivárog a fogyasztók kedvenc hardverének, a PlayStation-nek a tájára is.

Csupán ebben az évben a PlayStation-re megjelent a *Metal Gear Solid* és a *Syphon Filter,* és itt vannak a filmadaptációk is: a *Mission: Impossible* és a nemsokára megjelenő *Tomorrow Never Dies* is. Még a Core *Fighting Force2*-jét is, amelynek első részében a leggondolkodtatóbb feladat az volt, hogy hogyan zörrentsük fejbe felebarátainkat a legcélravezetőbb módon egy láncfűrésszel, újratervezték, hogy lopakodási részeket ültethessenek bele. A döbbenetes lehetőségeket rejtő PlayStation 2-vel a láthatáron mindenki megnyugodhat abban, hogy a Konami *Metal Gear 2*-je és az Electronic Arts *The World Is Not Enough*-ja a lélegzetelállító izgalmak területére viszi a stílust.

De miért a kémesdi ilyen mértékű felfutása? Ez csak részben magyarázható Hollywood jelenlegi kémdömpingjének befolyásával, nagyrészt a játékosok korbeli eltolódásának köszönhető. Míg egy évtizeddel ezelőtt a gamer-ek általában még tízes éveikben jártak, mostanára legtöbbjük húsz felett van. A játékosok most már nem elégednek meg a rajzfilmszereplőkkel és a lehetetlen fantáziahelyszínekkel. Egy fiatalabbnak könnyebb beleképzelnie magát egy idétlen sündisznó, vagy mondjuk egy korántsem szakértő vízvezetékszerelő szerepébe, míg az érettebb



Éjellátó-szemüveg és távcsöves puska – a jó kémjátékok alapkövei...

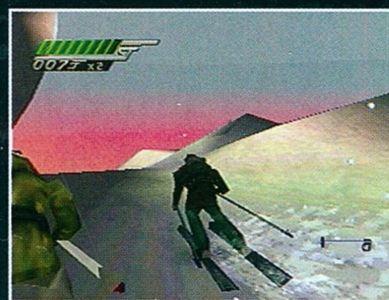
Nincs jobb érzés, mint észrevétlenül lelőni a gyanútlan célpontot.

„A kémek király ruhákban járnak, megkapják a nőket, és olyan dolgokat csinálnak, amikre a hétköznapi emberek nincsenek hitelesítve"

PlayStation-tulajdonosoknak (valamennyivel) hihetőbb szerepekre van szüksége. Nem elég nekik már a színtiszta arcade sem: napjaink játékosainak intelligens hús kell a játéklevesbe. Hogyan máshogy lehetne magyarázni a különösen „felnőtt" *Resident Evil* és klónjai sikerét? A kémkedés talán más téma, mint a zombivadászat, de semmiképpen sem komolyabb vagy érettebb.

Az elemezgetést félretéve a kémek király gyerekek (legalábbis a képzeletbeliek. Kevesen mondanák arra az idős mamira, aki nemrégiben bejelentette, hogy negyven éven át adta el az oroszoknak az angol államtitkokat, hogy „király".) A kémek király ruhákban járnak, megkapják a nőket, és olyan dolgokat csinálnak, amikre az átlagember nincs hitelesítve. A kémeknek emellett észbontó szerszámaik vannak, és a PlayStation játékpiacának statisztikái már bebizonyították, hogy a PlayStation-tulajdonosok szeretik az észbontó szerszámokat.

Mindettől eltekintve, ki ne fantáziált volna arról, hogy autójával egy többemeletes parkolóház felső emeletéről egy szomszédos ház tetőmedencéje mellett landol (amely mutatványban az autó beépített ejtőernyője is nagy segítségére van), kilép a kocsiból, a medence melletti, bikinis cicababáktól körülvett bárpultnál rendel egy száraz Martinit, mielőtt beleürítené a hangtompítós Walther PPK tárát a megalomániás Klaus Von Deth-be, aki éppen mixernek öltözött, és megpróbálta megölni egy koktélshakerbe



Senki sem csinálja jobban... és semelyik konzol nem csinálja jobban, mint a PlayStation. *Tomorrow Never Dies* – nemsokára megérkezik.

KÉMESDI

KÉMJÁTÉKOK A KEZDETEKTŐL NAPJAINKIG

1983



SPY HUNTER (ARCADE) – Klasszikus autózás, amiről úgy hírlik, hogy drasztikus átalakítások után megjelenik PlayStation 2-n is.

1984



SPY VS SPY (TÖBB GÉPEN IS MEGJELENT) – Mulatságos többjátékos őrület. Tedd tönkre az ellenfeledet azzal, hogy vizesvödröket helyezel az ajtók fölé.

1988



METAL GEAR (NES) –A jellegzetes Solid stílus eredeti megjelenési formája. Honnan tudhatták volna, hogy mi következik?

1990



BONANZA BROS. (ARCADE) – Segás arcade játék, amelyben a két betörőnek az épületek kifosztása mellett a járőröző rendőröket is ki kell kerülnie.

1993



JAMES BOND: THE DUEL (MEGA DRIVE / TÖBB GÉPEN IS MEGJELENT) – A Bond-témák lehangoló egyvelege egy kezdetleges platformerben.



GOLDENEYE (NINTENDO) – Bondot és a lopakodást mutatta be a játékvilágnak, és még mindig a Nintendo használja a nevet.

„FIGYELJEN, 007!"

AZ ELMÚLT IDŐK LEGJOBB KÉMESZKÖZEI...

Nagy lézerkesztyűs cucc
HONNAN? *Wild 9*
MIRE JÓ? A kapaszkodó kampók funkcióját tölti be: szakadékok felett való lengedezés, ellenfelek megragadása és földhöz csapkodása, illetve óriási húsdarálókban való elhelyezése...
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 1%

Kartondoboz
HONNAN? *Metal Gear Solid*
MIRE JÓ? Álcázza a felhasználóját. Kartondoboznak...
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 100% (már létezik)

Zavarógránát
HONNAN? *Metal Gear Solid*
MIRE JÓ? Az elektromos rendszer és a radarok megzavarására szolgál.
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 75%

Elterelőbomba
HONNAN? *MDK*
MIRE JÓ? Egy bohócot jelenít meg, elvonva ezzel az ellenség figyelmét.
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 12%

Arcváltó
HONNAN? *Mission: Impossible*
MIRE JÓ? Azonnali álcázás.
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 51%

Majomérzékelő radar
HONNAN? *Ape Escape*
MIRE JÓ? Érzékeli a majmokat.
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 80%

Éjjellátótávcsöves puska
HONNAN? *Syphon Filter*
MIRE JÓ? Az ellenség éjjel is leszedhető vele messziről.
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 100% (már létezik)

Hangtompítós pisztoly
HONNAN? Syphon Filter
MIRE JÓ? A segítségével nagyon halkan teheted el az ellenfeleket láb alól.
AZ ESÉLY, HOGY TÉNYLEG ELKÉSZÍTIK: 100% (már létezik)

„A játékosok a PlayStation 2 segítségével átélhetik ezeket a fantáziákat"




Mission: Impossible – a legújabb filmes kémségátirat PlayStationre.

rejtett bombával? Gyorsan közeledik a nap, amikor a játékosok a PlayStation 2 segítségével átélhetik ezeket a fantáziákat. Ha úgy gondolod, hogy a *Metal Gear Solid* a játékok csúcsa volt, még nem láttál semmit. A PlayStation2 Emotion Engine lehetőségeivel a fejlesztők képesek lesznek fotórealisztikus grafikával rendelkező interaktív kémfilmek készítésére, amelyek a szabad (nem lineáris, többféle) végigjátszás mellett a játékmenet eddig nem tapasztalt változatosságát mutathatják be. Bármilyen jó dolog is zombikra lövöldözni, összehasonlíthatatlanul élvezetesebb lenne, ha mondjuk Chris Redfield feldobna egy arcváltó-gépet, hogy elrejtőzzön egy farkas elől, vagy egy olyan sportkocsival repesztene végig Racoon City utcáin, amely az első lámpák helyéről rakétákat képes kilőni. Egyedül a kémjátékok képesek ezt a változatosságot nyújtani, és ahogy a technika fejlődik, a játékmenet egyre színesebbé lesz.

Emlékszel a tankra a *Metal Gear*-ből? Nem lett volna jobb, ha mondjuk ki lehetett volna akasztani a sofőrt, vagy be lehetett volna mászni a tank belsejébe egy gyors picsipacsi erejéig? Most először a többjátékos játékok lehetőségeivel elér-



A szörnyen alábecsült *Tenchu* legjobb pillanatai – nindzsa-stílusban.

1997



MISSION IMPOSSIBLE (NINTENDO 64) – Gyengébbre sikeredett, mint a nagy költségvetésű mozifilm. Cruise forogna a sírjában (ha már meghalt volna...)



TENCHU (PLAYSTATION) – Lopakodás és osonás a nevetséges szélsőségekig erőltetve. Olyasmi, mint egy középkori Japánban játszódó *Metal Gear*.

1998



METAL GEAR SOLID (PLAYSTATION) – A nagy durranás. Újra felfedezte a kémműfajt a 21. századnak, és új etalonná vált a videojátékok világában.



MISSION IMPOSSIBLE (PLAYSTATION) – A grafika csiszolódott az N64 verzióhoz képest, de a játékmenet még mindig elég suta.



SILENT SCOPE (ARCADE) – Szigorúan vett értelemben nem kémjáték, de csomó embert kell távcsöves puskával leszedegetned...



SYPHON FILTER (PLAYSTATION) – *Metal Gear Solid,* csak nem olyan jó.

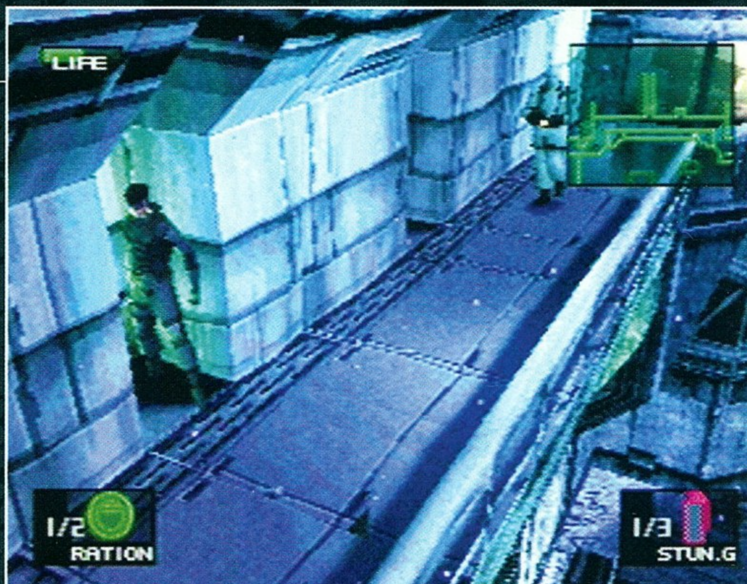
1999



TOMORROW NEVER DIES (PLAYSTSTION) – A film bemutatója után két évvel Bond kicsit megkésett, de örömmel üdvözölt megjelenése a PlayStation-ön.







A stílusteremtő ***Metal Gear Solid*** **– a játék, amely a közkedveltség szintjére emelte a lopakodós játékokat, és újra megteremtette a golyóálló homlokpántos magányos hős mítoszát…**

„A stílusok keveredve hozzák majd létre az igazi kémjátékot."

hető az igazi kémfeeling. Csak ragadj ki egy részt a *Cool Baorders*-ből, és kaptál egy bondos jelenetet, snowboardos meneküléssel, miközben géppisztolyos alakok próbálnak meg levadászni. Ha ez nem sikerült, ugorj be egy repülőgépbe, és szökj meg a levegőben.

Persze, a PlayStation 2 Emotion Engine-je a nevéhez híven érez; vagy legalábbis átkozottul jól képes szimulálni az érzelmeket. Az eszközöktől és a járművektől eltekintve a kémjátékok egy újabb trendje – ahogyan azt a *Metal Gear Solid*-ban és a *Syphon Filter*-ben egyaránt megfigyelhettük a szereplők interaktivitásánál – a jellemábrázolás. Nyilvánvaló, hogy a kémjátékoknak ez az aspektusa legalább olyan fontos, mint az arcváltó gépek, a kapaszkodó-kampók és a szexis bombázók. Csak találgatni lehet, hogy az interaktív kémesdi hová fejlődik majd az elkövetkező öt évben. Lefogadhatja mindenki, hogy a Konami nem elégszik meg azzal, hogy továbbfejleszti Solid Snake dohányzási szokásait, hogy ne csak cigarettázzon vagy pipázzon; jellemének megjelenítése fejlődik majd.

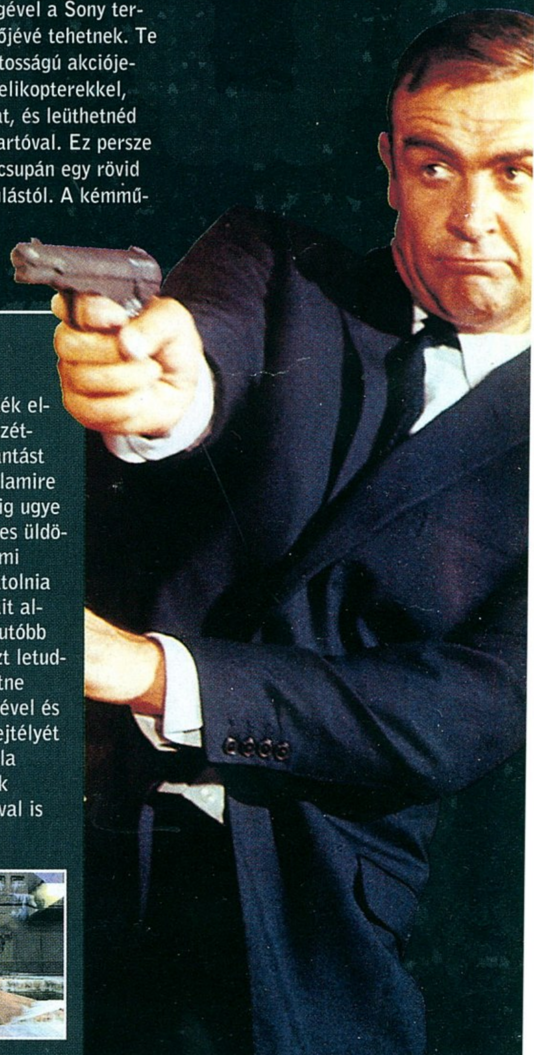
Mindettől függetlenül a Sony gyökeresen átalakítja majd a számítógépes szórakoztatást. Mivel a PlayStation 2 szélessávú átvitelre képes modemével majd digitális filmeket tölthet le az internetről, a Sony az ImagineOn-nal vállvetve dolgozik a valóban interaktív film létrehozásán, egy n-branching (n-ágazás) elnevezésű technika segítségével. A kémfilmek jelenlegi felfutottságát tekintve Hollywoodban és a játékiparban egyaránt, ki jelenthetné ki, hogy a James Bond 25 nem érkezik majd egyszerre a mozikba lineáris, egy szálon futó cselekménnyel, és interaktív, nem lineáris formában a PlayStation 2-re?

Vagy képzeld csak el, hogy a film nézése közben átveheted az akciójelenetek közvetlen irányítását! Felejtsd el azoknak a szörnyű korai CD-ROM-játékoknak a kváziinteraktív természetét; a PlayStation 2 DVD meghajtója és jókora teljesítménye segítségével a Sony tervei szinte a film szereplőjévé tehetnek. Te irányíthatnád a kulcsfontosságú akciójeleneteket, repülhetnél helikopterekkel, vezethetnél sportkocsikat, és leüthetnéd a rosszfiúkat egy hamutartóval. Ez persze merész feltételezés, de csupán egy rövid lépésre van a megvalósulástól. A kémműfaj és annak játékpiaca lehetőségeinek határáig fejlődik majd. ■





A ***Fighting Force 2*****-ben szinte semmi közös nincs az előző résszel.**



AZ IGAZI KÉMJÁTÉK

A különböző elemek már adva vannak az igazi playstationös kémjáték elkészítéséhez; sajnálatos módon azonban különböző programokban szétszórva. A jövő kémjátékain dolgozó fejlesztők vethetnének egy pillantást a jelenlegiekre, egy kis inspirációért. Például egyetlen, önmagát valamire tartó kém sem indulna sehova autó nélkül, a *Gran Turismo*-ban pedig ugye van egy pár… Ha hozzáadunk egy pár Porschét a *Driver* emlékezetes üldözési jeleneteihez, és egy elem híján már kész is az igazi kémjáték; mi történik, ha hősünk már lerázta üldözőit? Természetesen be kell hatolnia egy ellenséges létesítménybe, mondjuk, *Tenchu* lopakodási technikáit alkalmazva. Mint ahogy azt a jó kémfilmekben láthattuk, előbb vagy utóbb az ökleit is használnia kell majd – és itt jön a képbe a *Tekken 3*. Ezt letudva találkozik egy intelligens, gyönyörű – de halálos – nővel. Ki lehetne alkalmasabb a feladatra a *Tomb Raider*-es Lara Croftnál? Lara eszével és hősünk ravaszságával megoldják az eltűnt nukleáris robbanófejek rejtélyét (minden bizonnyal a *Final Fantasy*-s Sepiroth által vezetett Umbrella szervezet lopta el őket a *Resident Evil*-ből), ezután kedvenc kémünk leveszi őt a lábáról ellenállhatatlan vonzerejével. Még talán mangóval is megkínálja, à la *Crash*. De valószínűbb, hogy nem…



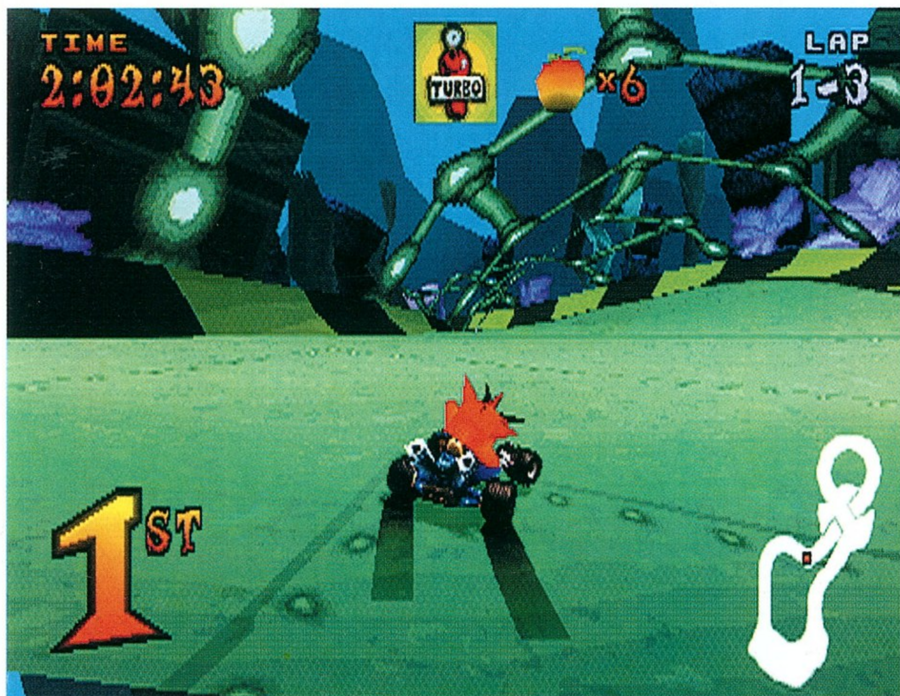




Kiadó: SCEE
Fejlesztő: Naughty Dog
Játékosok száma: 1–4
Megjelenés: December

Crash Team Racing

EGY ELMOSÓDOTT SÁRGA BUNDA, EGY FELVILLANÓ FEJ, BENZINGŐZÖS LEVEGŐ... A *PSM* UTOLÉRTE A FELELŐSÖKET, HOGY A LEGÚJABB FEJLESZTÉSRŐL ÉRDEKLŐDJÖN.



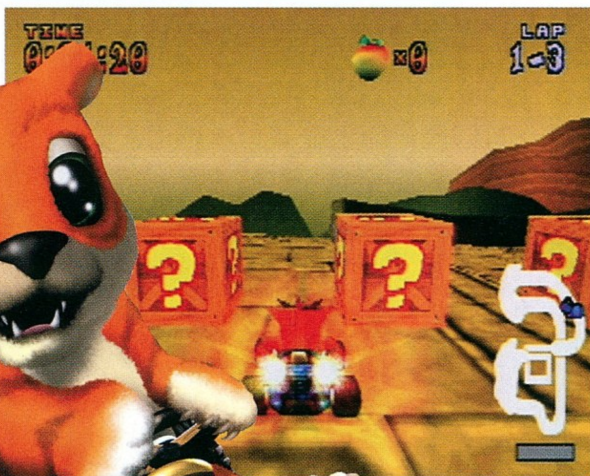
A sötét középkorban úgy vélték, hogy az emberben felgyülemlett felesleges gőzt az agy meglékelésével távolíthatjuk el a leghatékonyabban (ezt hívják koponyalékelésnek). Ma a tudomány hatékonyabb módszereket is kínál, mint például, amikor a multiplayer funkcióban cipóra verjük kedves játszótársainkat. Ugyan a *PSM* eddig a *Speed Freaks*-et ajánlotta a hasonló problémák kezelésére, de lehet, hogy a gyógyítás egy új formája érkezett meg a *Crash Team Racing* képében.

Egyszer volt, hol nem volt, az óriási kövek és a barátságtalan bennszülöttek üldözéseit megunva Crash elhatározta, hogy szerez magának egy garnitúra kereket. Erre éppen jó okot szolgáltat, hogy a gonosz dr. Nitros Oxide kitervelte miként keríthetné a földet uralma alá és csak a leggyorsabb keréknyúzó képes rá, hogy megállítsa őt. A startvonalnál Crash, Coco, Polar, Tiger és Neo Cortex.

Ha úgy gondoltátok, hogy a *Crash Team Racing* csupán egy kiábrándító melléktermék, úgy készüljetek egy kis meglepetésre. A befejezett játék számos új elemet tartalmaz majd. A valamivel több mint 20 szint különböző témák köré csoportosul. Az Adventure Mode-ban az egyik pályán aratott siker nyitja meg az utunkat a másikra, míg a végén minden egyes világ főnökével kell megbirkózni, hogy találkoz hassunk a főgonosz Oxide-dal. A győzelmünknek azonban nem csupán az újabb pálya a jutalma, hanem azok a arany villáskulcsok is, melyek segítségével feltuningolhatjuk járműveinket. Kipróbálnál egy 250 cm³-es motort, vagy mit szólnál az óriási kerekek-

„Crash végre úgy döntött, szerez magának egy-két kereket"

hez? Három szint áll a rendelkezésünkre, hogy megfelelően felkészítsü kocsinkat, és ezeket elmentve felhas nálhatjuk őket mind az Arcade, min a Multiplayer módban. Akkor is, ha rögtön az Arcade opcióban indulva már elegendő a választék ahhoz, ho teljesen becsavarodjunk. Egy seregn turbósító és fegyver áll a rendelkezé sünkre, melyek hamar felkeltik érde

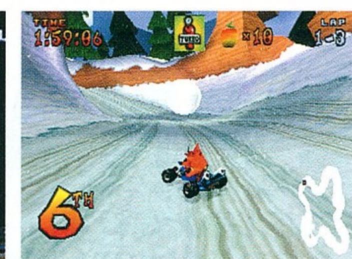


Rövidítsd a sarkot egy csúszdával, használd az ugratókat és figyeld, amint a kipufogó a maximális sebességnél lángot lövell.



A *Speed Freaks*-től eltérően, a *Crash Team Racing*-n egy teljes gárda várja, hogy irányításod alá vedd. Korábbi ellenfeled Ne Cortex, Crash hugicája, Coco, és az ő szőrmók barátja, Tiger.

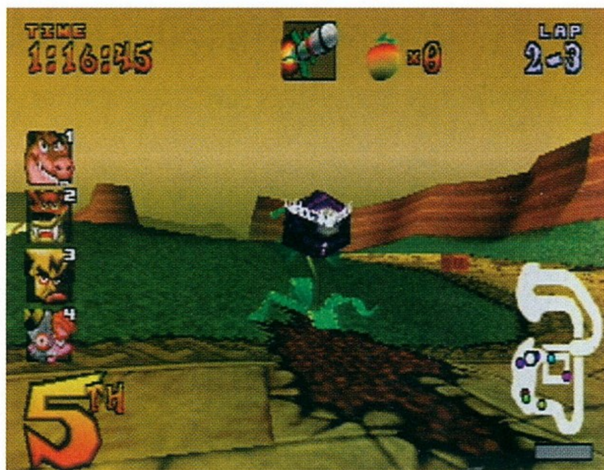












Itt nem csak az ellenfelek az ellen-felek. Gyilkos növények állnak lesben áldozatra várva, fókák mókáznak, és sziklák készülnek szétlapítani.

lődésünket. Okos megoldás az előre és hátra szórható bowling-bomba, méregserlegek és robbanó rekeszek, melyekkel ellenfeleinket bosszanthatjuk. Ezeket már csupán kiegészítik a rakéták, az ellenfeleket lassító vagy a minket legyőzhetetlenné tévő extrák.

A Castrol GTX, mely a *Crash Team*-et hajtja, négy szinten gyorsítható. Ha nagyobb sebességre szeretnénk kapcsolni, legegyszerűbb, ha begyűjtünk egy turbósítót. Emellett ott vannak a turbófelületek, nyilak, melyekre ráhajtva szárnyakat kap gokartunk, és az ugratók, melyek landoláskor részesítik nagyobb sebességben versenyzőnket (minél hosszantartóbb a repülés, annál nagyobb a gyorsítás). Ezek azonban eltörpülnek a turbócsúszda jelentősége mellett, melyen egy megfelelően végrehajtott csúszás csodákra képes – és ilyen csoda kivitelezésére számos lehetőségünk adódik. A gyorsító elemeket egybefűzve megcsíphetjük a leggyorsabb köridőt, anélkül, hogy egyet is igénybe vennénk csodatévő franciakulcsaink közül. Ezek az alapvető ötletek – társítva a *Crash Team* kiváló multiplayer opciójával eredményezik a játék erősségét. Új királyt választanak a gokartosok?

A következő hónap beharangozója majd mindenre fényt derít.

Pete Wilton





Míg egyes pályákon fő cél a sebesség, addig máshol az is csoda, ha az éles fordulókban a pályán maradunk.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A *WIPEOUT*, A *COLIN MCRAE* ÉS A *KNIGHT RIDER* SEBESSÉGE EGYÜTT





A legtöbb arcade versenyautós játékban a végsebességet a speciális bónuszok felszedésével nyerhetjük, de a *Crash Team Racing* további három módját is kínálja a gyorsulásnak. Mint a *Wip3out-ban*, itt is a pályára festett nyilak segítségével gyorsíthatunk, vagy megfelelő csúszással segítünk magunkon, és végső lehetőségként a levegőt is igénybe vehetjük.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Változatos pálya
- Négyfokozatú gyorsítórendszer
- Tuningolható gokartok

– PONTOK

- Aranyos *Crash*-elemek
- Az MI-re ráfér egy kis szerviz
- Szükség van Multi Tapre

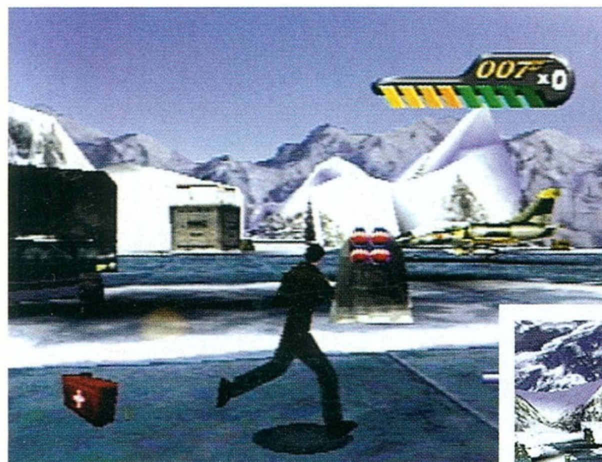
! MIELŐTT MEGVENNÉD

Nyilvánvaló, hogy a *CTR* megvalósításában sok munka fekszik, így a játék kifinomult és jól játszható lett. A Naughty Dog sikeresen mentette át a jobb elemeket a korábbi klasszikusokból és öntötte őket a *Crash* keretébe. Ígéretes.

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Black Ops
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Tomorrow Never Dies

A VILÁG LEGHÍRESEBB TITKOSÜGYNÖKE VÉGRE TISZTELETÉT TESZI PLAYSTATION-ORSZÁGBAN IS. NEVE: BOND...







Ha láttad a *Tomorrow Never Dies* mozit, tudhatod, hogy a szuperkémre az a veszély leselkedik, hogy belefut egy jó adag nemzetközi terroristába. Fegyverzeted nem akármilyen, de azért nem árt lopakodva járni.

Az azonos című film alapján készített *Tomorrow Never Dies* játék James Bond első fellépése lesz a PlayStation színpadán. Az EA 007-es programjának eredetileg 1998 júniusában kellett volna kijönnie, a *PSM* így joggal kíváncsi arra, hogy mire is használták a fejlesztők a plusz időt.

A tíz szint legtöbbje szinte azonnal emlékeztet a *Tomorrow Never Dies* valamelyik jelenetére, de néhányuk korábbi Bond-filmekből kölcsönöz ötletet. Az első szint például a *Golden Eye*-ból van, ahol is Bondnak egy orosz bázisra kell beszivárognia. Ezen a szinten hősünk saját lábán halad végig, s ez a rész ideális lehetőség arra is, hogy megismerkedjünk a kötelező orvlövészpuskával.

A következő szint *Road Rash*-szerű síléces harca sem a *TND*-ből származik, de aztán a játék ismerős területre visz minket. A küldetések előtti eligazításokat a *Tomorrow Never Dies* mozi részletei, valamint a Judi Denchet megszemélyesítő női hang színesíti.

A *TND* cselekményéhez való görcsös ragaszkodás helyett a program fejlesztői arra koncentráltak, hogy a játékmenetet a lehető legélvezetesebbé tegyék. Más szinteken a BMW volánja mögé ülhetünk, könnyűbúvárkodhatunk, vagy épp Wai Lin kínai ügynök szerepébe bújhatunk – bár lapzártáig ezekkel a részekkel a *PSM* stábja még nem ismerkedhetett meg.

> **„A küldetések eligazításai valós mozirészleteket tartalmaznak"**

Grafikai szempontból minden nagyon jó, a lehetetlen kameraszögek problémáját pedig úgy küszöböli ki a játék, hogy a James Bond-alak átlátszóvá válik, amikor a kamera olyan közel kerül a szereplőhöz, hogy az zavarná az eseményekre való rálátást. Van néhány kitűnő ötlet a programban, így – ha az összes szintet olyan minőségűre hozzák, mint azokat, amelyeket a *PSM* megszemlélhetett – a *Tomorrow Never Dies* kihívásaiban elmerülve tényleg úgy érezhetjük majd magunkat, mintha valóra válna az az álmunk, hogy mi leszünk a következő Bond. ■

Justin Calver



Úgy tűnik, észrevettek. Itt az idő, hogy kipróbáljuk ezt a puskát is.

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A KLASSZIKUS BOND-SÍLÉCEN-MENEKÜL SZINT



Bár nincs különösebb kapcsolatban a *Tomorrow Never Dies* film cselekményével, a *PSM* által látott szintek közül ez a legjobb. Műlesiklás, kombinálva egy kis *Road Rash* stílusú verekedéssel, amint épp távol tartod üldözőidet. Ütős.



+ PONTOK
- Sokszínűség
- Eredeti Bond-filmrészletek
- Sokféle ketyere

– PONTOK
- Nem túl sok szint
- Az automata célzás túl könnyű
- Unintelligens ellenségek

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár méltó ellenfele a *Mission: Impossible*, a *Tomorrow Never Dies* lebilincselő látványvilága és hivatalos Bond-licence nagy vonzerő. Könnyen lehet, hogy az eddigi legjobb kémleld-ki-és-lopakodj PlayStation-játékkal állunk szemben.

iadó: Rockstar Games
ejlesztő: Z-Axis
átékosok száma: 1–2
legjelenés: November

hardcore/**gördeszka**/ollie/**trükkös**/sérülés

Thrasher: Skate And Destroy

NINCSENEK IJESZTGETNI VALÓ GYALOGOSOK, DE EGYÉBIRÁNT – EZ DESZKÁZÁS, MÉGHOZZÁ A SZIGORÚ FAJTÁBÓL...

A gördeszkázás... frankón a legjobb, amit négy keréken csinálhatsz, anélkül, hogy benzinért éne sorban állnod – persze, csak a ott vagy a spiccen. Ha nem, a gtöbb, amit remélhetsz, az az, ogy anélkül érsz haza, hogy agadat vagy valamelyik ártatlan emlélőt kórházba juttattad vol- a — tényleg laza dolog hosszú bonyolult nevű mutatványokat sütni, de sokkal jobb, ha nem intenzíven végzed. Egysze- ibb, ha csak annyi a dolgod, ogy a képernyődön lejátszódott ileset után nyomj egy újrakez- ést, horzsolások, szakadt cuc- k, jobbulást kívánó képeslapok ilkül – ha te is így gondolod, gj bele a *Thrasher: Skate and estroy*-ba.

„A *Thrasher* rányítását nem ehet gyorsan lsajátítani"

A többi deszkás játéktól eltérő- a *Thrasher* irányítását nem lehet orsan elsajátítani – eleinte még a egyszerűbb mozdulatok végrehaj- a is nehézségekbe ütközik, és per- a látványosabbak még később ulhatók meg. Időbe telik hozzá- okni ahhoz, hogy gombnyomással hajthatod magadat előre, de amint ez megtörtént, a sebesség szabályozása sokkal egyszerűbbé válik, mint a többi hasonló játékban.

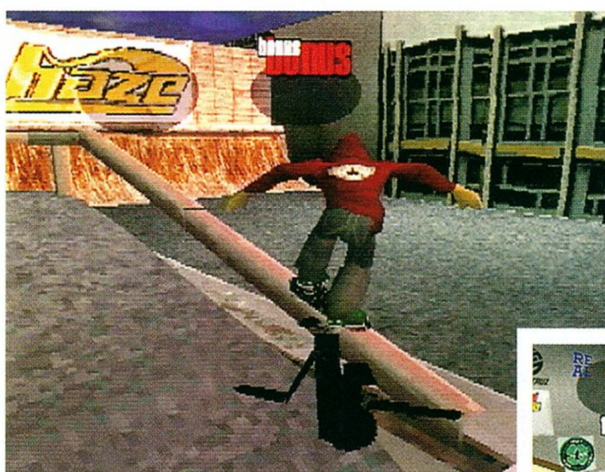
Az USA-beli Smalltownból (szó szerint Kisváros) indulva a nagyobb amerikai városokon kell végigmenni, mindenhol egyre több pontot összegyűjtve az adott idő alatt. Ha sikeres vagy, szponzorok keresnek meg, és továbbléphetsz a következő pályákra; ha nem sikerül a megadott pontszámot elérned, a zsaruk erednek a nyomodba. Ilyenkor persze még mindig lehet trükköket csinálni, sőt, ha üldözés közben adod elő ezeket, még bónuszpontokat is kapsz, azonban ha elkapnak, akkor game over. Ha megszöksz előlük, még több mozdulatot tanulsz meg, és még több felszerelést vehetsz.

A többjátékos mód komoly szerepet játszik a *Thrasher*-ben, rengeteg a kétjátékos lehetőség. Nagyon élvezetes ezekkel játszani, amellett, hogy a játék végig valósághű marad. A *Tony Hawk* túl könnyű volt? Ha igen, a *Trasher* a megfelelő választás... ■

Justin Calvert



A pályák lehetnek bárhol, az utcáktól és a földalatti helyszínektől a profi deszkás parkokig. A képen az egyik későbbi szint látható.



A lecsúszásoknál manuálisan kell az egyensúlyt megtartanod, ami néha nagyon szigorú feladat.



Először a trükkjeid még igencsak egyszerűek lesznek, de elegendő gyakorlással később hármat-négyet is egybeköthetsz.

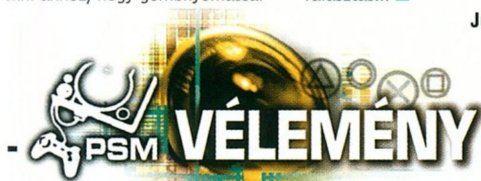


AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

AMATŐRBŐL SZTÁRRÁ VÁLHATSZ, CSAK ÓRÁK KÉRDÉSE



A *Thrasher*-ben a gyakorlat teszi a mestert, és semmihez nem lehet hasonlítani azt az érzést, mikor először sikerül előadnod egy valóban látványos trükköt. Azon kapod majd magad, hogy újra és újra megpróbálod ugyanazt tökéletesebben megcsinálni, és az eredmény megéri a fáradságot. Nem telik el sok idő, és már ki is jutottál a metróállomásból (balra) az egyik profi deszkás pályára (fent).



+ PONTOK

Igényes, változatos pályák
A játék jutalmazza a teljesítményt
Hip-hop zene

− PONTOK

Eleinte túl kemény lehet
A zsaru szemszögéből nehéz játszani

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Nagyon úgy tűnik, hogy a *Thrasher* lesz a legrealisztikusabb deszkaszimulátor a környéken, amikor jövőre megjelenik. Nem olyan könnyű, mint a *Tony Hawk*, úgyhogy a véleményed nagyban múlik majd azon, hogy ez tetszik-e vagy sem.



Computer Karácsony '99
December 10–12. Budapest, Műszaki Egyetem

Az Egyetem Központi épületének aulája ad helyet annak a nagyszabású rendezvénynek, amely az év végi hajtás utáni kikapcsolódást, az önfeledt játékok és a karácsonyi bevásárlás lehetőségét kínálja.

A programok között

- **japán és koreai sportbemutatók, (kendo, taekwon-do, karate)**
- **a legnevesebb hazai lányzenekarok,**
  - **Baby Sisters,**
  - **Fresh,**
  - **C'est la Vie és**
- **UP! party + lemezbemutató koncert**
- **a meghirdetett Lara Croft hasonmásverseny nyilvános döntője**

szerepel a megrendezésre kerülő izgalmas versenyek mellett.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk ingyenes rendezvényünkre.

Virtual World



Örömmel értesítünk, hogy november 12-től már a Westend City Centerben is megtalálhatsz minket a Nyugati pu.-nál. Üzletünkben november hónapban minden vásárlónkat különleges ajándékkal várjuk.

Üzleteink:

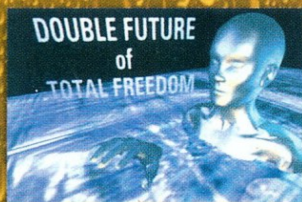
MAMMUT TEL.: 345-8141
1022 Bp. Lövőház u. 4-6 2. em.

ALFA CD CENTER
1148 Bp., Örs Vezér tere
Tel.: 222-2350

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS UTÁNVÉTTEL: 345-8118

SZUPER AKCIÓ
A VIRTUAL WORLD ÜZLETEIBEN

December 31-ig minden látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk!



Sőt a kártya tulajdonosaként további kedvezményekben részesülhetsz:

1. A megjelenés előtt álló programokat már akciós áron rendelheted elő.
2. Rendszeres hírlevelünket és akciós ajánlatainkat díjmentesen postázzuk.
3. A programok nagyrészét akár 50% kedvezménnyel vásárolhatod meg!
4. Vásárlás esetén posztert vagy demo CD-t választhatsz ajándékba.
5. Az ország legszélesebb játékkínálatával várunk, kizárólag eredeti, original programokkal!
6. Megunt PlayStation játékaidat beszámítjuk.

KIEGÉSZÍTŐK:



SUN MEMO CARD: 1.990 Ft.
SONY MEMO CARD: 3.990 Ft.

KONTROLLER: 1.990 Ft.



Novemberi ajánlatunk



PITFALL 3D
2.990 Ft.

Theme Hospital
2.990 Ft.





Asterix
9.990 Ft.

Bugs Bunny Lost in Time
9.990 Ft.





Final Fantasy VIII
14.990 Ft.

UEFA Striker
9.990 Ft.



Áraink az áfát tartalmazzák, és a beszerzés függvényében változhatnak!

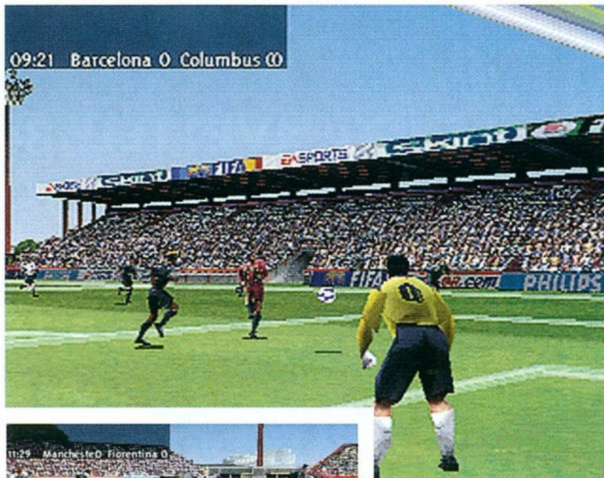
A "Playstation" a Sony Computer Entertainment bejegyzett védjegye. FIGYELEM! Akcióink halmozottan nem érvényesek!

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

FIFA 2000

ISMÉT EGY ÚJ ÉV KÖZELEDIK: BEJGLISÜTÉS, SZALONCUKOR ÉS A LEGÚJABB *FIFA*-JÁTÉK...







Gördülékeny futball. A képernyőn kívül eső játékosokhoz történő passzolás sokkal könnyebbé vált. Egy egyszerű színkódolású nyíl jelzi, hogy hol van a labdaátadást fogadó játékos, és mi a valószínűsége a sikeres passznak.

Közelednek az ünnepek. Ha az EA egy újabb *FIFA*-verziót ad ki, teljesen biztosak lehetünk abban, hogy közeledik a karácsony, és a játék hamarosan a „best-seller" lista élén fog kikötni. Ebben az évben azonban lehet, hogy egy kicsit máshogy fognak alakulni a dolgok, ugyanis három másik versenyző is a ringbe szállt a hőn áhított legjobb fociszimulátor cím elnyeréséért: az *ISS Evolution*, az *UEFA Striker* és a *This is Football*. Vajon felül tudja-e múlni versenytársait az ez évi *FIFA*?

Grafikailag nagyot fejlődött a játék a múlt évi verzióhoz képest. A játékosok animációja, a képfelbontás és a textúrák kidolgozottsága sokkal jobb lett. Sol Campbell személye jelentősen erősítette az EA mozgóképrögzítési technikáját, és ennek eredményeként a szerelés és védekezés mozdulatai sokkal kidolgozottabbakká váltak. A játékosok grafikai megjelenítése is sokkal részletezettebb, és az egész játék magasabb képfrissítési-sebességen fut. Ha a *FIFA 2000*-et hunyorogva nézzük, még össze is téveszthetjük egy igazi meccsel. Majdnem.

A tervezők számos megoldást alkalmaztak a már klasszikussá vált *FIFA*-játéktechnika megújítására. Különböző színű nyilak jelzik, ha passzolásra nyílik lehetőségünk. Ez a funkció különösen akkor hasznos, ha egy képernyőn kívüli játékosnak passzolunk. A színek jelentése megnyugtatóan egyszerű és könnyen alkalmazható. Zöld színű nyíl esetén jó esélyünk van a sikeres passzolásra, sárga színnél már csak 50 százalékos a siker lehetősége, és a vörös nyílnál

„A játékban szinte átláthatatlanul sok csapat és játékos áll rendelkezésünkre"

lehetetlen sikeres labdaátadást végrehajtani. A bedobások és szögletrúgások problémáit egy új rendszerrel oldották meg. Mikor osztott képernyős módban játszottunk, az irányjelző nyíl egy kicsit mindig árulkodott szándékainkról ellenfelünknek. Most három játékoshoz négyszög, háromszög, kör jelű gombokat rendeltek hozzá, melyek valamelyikének megnyomásával a labdát vezető játékosunk megpróbál











Bár sok minden nem változott az előző *FIFA*-játékokhoz képest, a játékosok jelentős plasztikai műtéten estek keresztül. Új textúrák, új animációk, új frizurák...









A TV-s stílusú visszajátszásokkal a *FIFA* a *Sporthírek*-re hasonlít.







A mesterséges intelligenciájú játékostárs is jelentős fejlődésen ment keresztül. Ha legkönnyebbre állítjuk ellenfelünk játéktudását, a számítógép segítségünkre van azzal, hogy az általa irányított játékosok egymás elől próbálják megszerezni a labdát. Ha mi birtokoljuk a labdát, a szabad helyekre futnak vagy helyezkednek el.

passzolni a kiválasztott játékosnak. Ezzel a megoldással ellenfelünk csak az utolsó másodpercben látja meg a labda további útját. A játékban szinte átláthatatlanul sok csapat és játékos áll rendelkezésünkre, nemkülönben csapatirányítási lehetőségek, bajnokságok és ligák. Most lehetőségünk nyílik egy teljes NB1-es típusú szezont végigjátszani, mely minden főbb bajnokságot felölel: az FA-bajnokságot, a Ligabajnokságot és az összes európai bajnokságot. Találhatunk még 40 régi, klasszikusnak számító csapatot is a csomagban, mely a játék szintjét csak tovább emeli. Jó szórakozásnak ígérkezik, ha például az 1984-es francia válogatott erejét összemérjük a 70-es évek Liverpool csapatával. Úgy látszik, hogy az EA a várakozásoknak megfelelően újra valami sikeressel rukkolt elő. A *FIFA 2000* a sorozat legjobb részének tűnjk. A kritikusok szerint minden új *FIFA*-játék csak az előző verzió újbóli tálalása, és ha a sorozat egy darabját már megszereztük, fölösleges a legújabb változatot megvennünk. Lehet, hogy igazuk van. Mindenesetre a *FIFA 2000* csábítónak tűnik. ■

Nick Jones





Az új játékstílussal képesek vagyunk a megszerzett labda és a szerecsendió védelmezésére.

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Fejlődés a *FIFA '99*-hez képest
- Beállítási lehetőségek tárháza
- Robbie Williams kommentárja

⊖ PONTOK

- Nem túl sok ez neked?
- A gólok sokszor nem élethűek
- Robbie Williams kommentárja

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Mindannyian nagyon jól tudjuk, hogy mit várhatunk. Jobb beállítási lehetőségek, szebb grafika és egy kicsit fejlettebb irányítási rendszer. Habár rengeteg példányban fog elkelni a *FIFA 2000*, mi azt tanácsoljuk, hogy vizsgáld meg az alternatívákat is, mielőtt a *FIFA*-ra szavazol. Újra…

Kiadó: Activision
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1-4
Megjelenés: November

Wu-Tang: Taste The Pain

NÉGYJÁTÉKOS ADOK-KAPOK SHAOLIN-STÍLUSÚ KÖRÍTÉSSEL A WU-TANGGAL NEM ÉRDEMES SZÓRAKOZNI





Nagydarab férfiak karddal. Semmi, ami miatt a Wu-Tang Clan aggódni kezdene.



Még ha meg is
alsz és kiesel,
isztikus erők
élesztenek, és vissza-
obnak a játékba. Innen
ncs kiszállás...



A Wu-Tang Clan egymás ellen. Impresszív ütlegelős balhé.

A New York-i hip-hop formáció, a Wu-Tang Clan is csatlakozik azon csapatok szűk csoportjához, akiknek saját videójátékuk van. A Frankie Goes To Hollywood, a Kiss és a Spice Girls mellé érkezve a Wu-Tang nem éppen a saját társaságát találta meg, de van egy komoly különbség a *Taste The Pain* és a *Spice World* között: Wu-Tangék mind komoly játékosok is. A végeredmény egy játék, amely nemcsak hűen tükrözi bizarr, kitekert mitológiájukat, de nagy megelégedésére szolgál majd az elszánt beat 'em upos arcoknak is.

Kilenc Clan-tag jelenik majd meg játszható karakterként, mindegyik saját fegyverrel vagy küzdési stílussal, amelyek jellemzőek személyiségükre. RZA az ősi shaolin kardművészet útját követi, GZA egy láncra kötött mikrofonnal küzd, míg Ol' Dirty Bastard a részeges stílus zászlóvivőjeként szédeleg fel-alá. Emellett az összes szereplő saját combokkal rendelkezik.

Mint ahogy egy hasonlóan jeles személyeket szerepeltető játékhoz dukál, óriási, ugrásszerű fejlődés tapasztalható a grafika és a karakterek mozgatásának terén, még a *PSM* által néhány hónapja látott verzióhoz képest is. Az egyszerre négy játékost szerepeltető mód hihetetlen; ilyenkor persze elég nagy a tömeg, de lenyűgöző, ahogy az összes karakter együtt látható. A Story (történet) módban átérezhetjük a csapat híres, keleti-vallás-plusz-gettó-kultúra filozófiáját, és ugyanitt bemutatkozik egy érdekes játékrendszer, amely a csapat legendás 36 kamráján alapul, és amelyben különböző feltételek betartásával (pl. egy bizonyos combo vagy támadás használata, vagy egy pálya végigvitele élet elvesztése nélkül) új mozgásokra tehetünk szert.

A játék ugyan nem egy *Tekken 3*, de a *T3*-hoz ugye nem járnak új, eddig kiadatlan Wu-Tang Clan-felvételek, és Wu-logó formájú joypad sem...

Sam Richards



Szeretnél mindent tudni a Wu-Tang Clan tagjairól? Itt megtalálsz róluk bármit; táthatod a szád, mikor kiderül, honnan ered ODB részeges boksz stílusa...

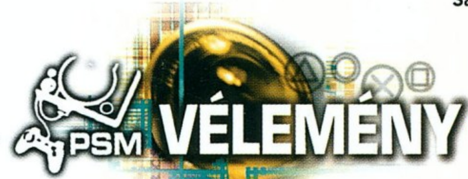
> „Ol' Dirty Bastard a részeges stílus zászlóvivőjeként szédeleg fel-alá."

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

A ZÚZÁS – NÉGYJÁTÉKOS ŐRÜLET WU-MÓDRA



Éljen a Multi-Tap! Bár a *WT:TTP* lehet, hogy nem egy *Tekken 3*, mégis a maga kategóriájában egyedülálló, amikor a négyjátékos módra kerül a sor. Akaszd a gépedre hűséges Multi-Tapedet, zörgess bele 4 joypadet, és hadd szabaduljon el a káosz, ahogy GZA a U-Godot püfölő Dirtyt ütlegeli, őket pedig Ghostface rúgdossa térddel, akit viszont Inspectah és... Az ilyen stílusú küzdelmek emelik a *Taste The Pain*-t a verekedős játékok egyik királyává. Sok sikert...



+ PONTOK

- Fergeteges négyjátékos harc
- „Oktató jellegű" történet-mód
- Három új Wu-Tang szám

− PONTOK

- A négyjátékos mód elég átláthatatlan
- A fegyverek túl erősek
- Nem egy *Tekken 3*

! MIELŐTT MEGVENNÉD

A négyjátékos mód vonzó lehetőség, de néhány frenetikus és véres csata után a *PSM* inkább a Story (történet)-módot választotta. Még ha nem is érdekel a Wu útja, a rapperek karizmatikus harcosok.

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–4
Megjelenés: Október

pankráció/**verés**/izmok/**szorító**/őrület

WCW Mayhem

LE A GATYÁVAL, FEL A FESZÜLŐS LYCRA-CUCCOKKAL – AZ ELECTRONIC ARTS FELVESZI A BIRKÓZÓKESZTYŰT

Talán meglepő, de a pankráció sokban hasonlít a gyorskorcsolyázásra – a résztvevők sokszor Lycra-ruhákban versenyeznek, és gyakran esnek el. A gyorskorcsolyázástól eltérően azonban a pankrációról rengeteg béna játék készült PS-re, az Acclaim tulajdonképpen-tényleg-baromi-jó *WWF Attitude*-jének kivételével.

„A *Mayhem* irányítása könnyen az eddigi wrestling-játékok legjobbjának bizonyulhat."

Némi balszerencse-széria után (vagy ez már a trónváltás?) az Acclaim elvesztette a WWF licencét a THQ-ra, míg az EA-é lett a WCW-jog, s ennek lesz első darabja a *Mayhem*. Nehogy bárki is *FIFA*-szerű sportszimulátorra számítson – a *Mayhem* nagy hangsúlyt fektet a show-elemekre, úgyhogy lesz egy csomó ütlegelés mindenféle, a kezek ügyébe akadt tárggyal, meg miegymás. Először a pankráció-játékok történelmében most hátra lehet menni a ringből, és itt egy biztonsági kamera rögzíti az arra érdemes mutatványokat... Nem rossz!

A végrehajtható mozdulatok és fogások elsajátítása viszonylag egyszerű – az *Attitude* bonyolult comboival szemben itt csak egy irányt és egy gombot kell lenyomni. A különböző variációk megjegyzésével azonban gondok akadhatnak, mivel a *Mayhem*-ben – annyi más pankrációs játéktól különbözően – valóban uralod karaktered mozgását. A *Mayhem* irányítása könnyen az eddigi wrestling-játékok legjobbjának bizonyulhat.

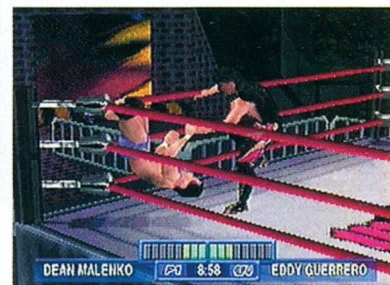
A játékban az összes szokásos mód megtalálható, különböző meccsekre adva ezzel lehetőséget. A Győzzön A Legjobb (Quest For The Best, ó igen...) opcióban hordányi versenyzővel kell megküzdeni a különböző világbajnoki övek megnyeréséért; van egy állandó képernyő, a Create A Hideous Monstrosity-lehetőség, ahol a karakteredet leopárdbőr naciktól kezdve mázsás láncokig minden extrém kreációba beöltöztetheted.

Jelenleg a fő probléma a mesterséges intelligenciával van, amellyel az egyjátékos mód meglehetősen döcögős; az opciók sokaságának ellenére a játékmenet csak kevéssé változatos. Még kell gyúrni a játékon, mielőtt lenyomná a *WWF Attitude*-ot, de ha tetszik a bombák és a székek egymáshoz hajigálása, akkor mindenképpen érdemes szemmel tartani. ■

Oliver Hurley







A show-elemek és verekedős részek kombinációja jellemzi a *Mayhem* hozzáállását a pankrációs játékok kategóriájához.



+ PONTOK
- Rengeteg karakter
- Barátságos irányítás
- Az első négyjátékos pankráció

– PONTOK
- Csökött MI
- Talán felszínesebb, mint az *Attitude*
- Kevés újdonság szerepel benne

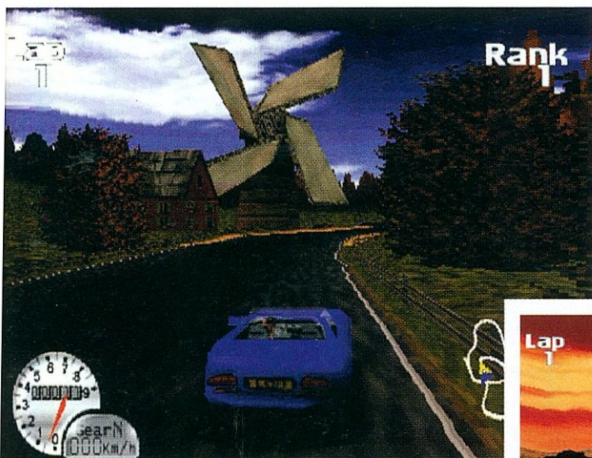
! MIELŐTT MEGVENNÉD

A mostani stádiumban a *Mayhem* nem tűnik túlzottan rossznak, a *PSM* mégis csak reménykedik, hogy a játék MI-jét komolyan felfejlesztik a megjelenés előtt. Így ugyanis a *Mayhem* határozottan középszerűnek tűnik a *WWF Attitude* árnyékában.

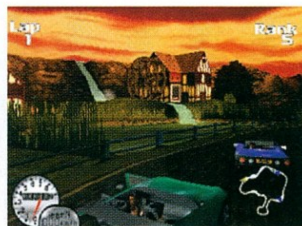
Kiadó: Titus
Fejlesztő: Smart Dog
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Roadsters

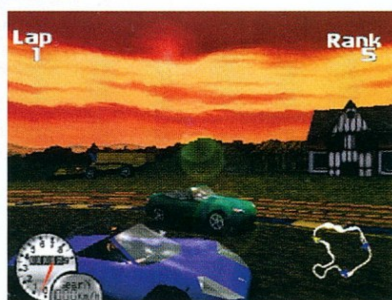
AZ ÉRKEZŐBEN LÉVŐ *GRAN TURISMO 2* MELLETT VAJON VAN HELY EGY SPORTFOGADÁST ÉS AUTÓVERSENYZÉST VEGYÍTŐ JÁTÉK SZÁMÁRA?



Csinos grafika – de a verseny mégsem az igazi. Bár az autók és a környezet elég vonzó, a *Gran Turismo 2*-höz hasonlóan, a megjelenés előtt álló játékokhoz képest a *Roadsters* kezdetlegesnek tűnik



A kanyarokban a farolás művészetét viszonylag könnyű elsajátítani



Az autósjátékok rajongóit meglehetősen elkényeztette az irányzat idei felhozatala, hiszen olyan gyöngyszemek versenyeznek a kegyeikért, mint a *Driver*, a *V-Rally 2* és a *Ridge Racer Type 4*. Azt hihetnénk, hogy az, aki be akar törni az autószimulátorok piacára, valami igazi különlegessel rukkol ki.

A Smart Dog azonban egy meglehetősen egyszerű autósjáték megjelentetése mellett döntött. Az egyetlen eredeti dolog, amelyet ez a program hoz a bő utánpótlású műfajba, az a lehetőség, hogy fogadhatunk a versenyekre.

Maguk a versenyek három részre vannak osztva, amelyek egyre nehezebbé válnak. A játékot néhány ezer font birtokában kezdhetjük, amely épp elég arra, hogy vegyünk egy autót. 30 különböző luxussportautó közül választhatunk – mind változtatható konfigurációval és alkatrészekkel rendelkezik. Mindez eléggé *Gran Turismo*-szerű. A hasonlóságok sora tovább folytatódik, ahogy az egyes versenyekre készülünk. Új autók, továbbfejlesztési és tuninglehetőségek válnak elérhetővé, ahogy telik a pénztárcánk a futamok és fogadások nyomán. A *Roadsters* azonban arcade-szerűbb, mint a *Gran Turismo*. Hiányzik belőle az a grafikai kifinomultság, amely miatt a *GT* és más modern autóverseny-szimulátorok népszerűvé váltak.

A fejlesztés jelenlegi szakaszában még mindig van pár finomításra váró dolog. A CPU-irányította ellenfelek mesterséges intelligenciáját még tökéletesíteni kell. A versenyek túlnyomó része egyszemélyes, ahol autónk mérföldekkel az üldözőboly előtt végez. A kiválasztómenüben vezetőt választhatunk, de a nyilvánvaló kozmetikai különbségektől eltekintve, mind ugyanúgy néznek ki – nincs egyéni erősségük vagy gyengeségük. A kiválasztott sofőr pedig nem mindig azonos azzal, akit a versenyautó volánja mögött találunk. Ha ezeket a problémákat rendbehozzák, a *Roadsters*-ből tűrhető játék lesz majd – de elég ez?

Stephen Lawson



A *Roadsters* a szokásos versenypályák helyett színes és gyakran egzotikus helyszíneken játszódik

> **„30 különböző luxus sportautó közül választhatunk"**

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

VEZESSÜNK LUXUSAUTÓKAT ÉS FOGADJUNK A VERSENYEINKRE? KITŰNŐ ÖTLET!



A *Roadsters* lehetővé teszi, hogy fogadjunk azokra a versenyekre, amelyeken részt veszünk. A sikeres fogadásokkal nyert pénzt új alkatrészekre és autónk feljavítására is felhasználhatjuk, de elég zsebpénz birtokában akár vadonatúj autót is vehetünk. Bajnok!



+ PONTOK
- Fogadási lehetőség
- Egyszerű arcade játékmenet
- 30 autó

– PONTOK
- Gagyi MI
- Elavult kinézet
- A vezetőknek nincsenek személyes jellegzetességeik

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a lehetőség, hogy fogadjunk a versenyeinkre, újszerű az autóverseny-játékok világában, a *Roadsters* jelenleg még silány darab, és ha nem tupírozzák fel, az autósjátékok felnövekvő új generációjával már nem tud majd versenyre kelni.

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Knockout Kings 2000

Az EA SPORTS ISMÉT MEGJELENIK A SZORÍTÓK VILÁGÁBAN. ÚGY TŰNIK NAGY VISSZATÉRÉS LESZ...

Már a *Knockout Kings '99* magasra helyezte a mércét a bokszjátékok között. Kétségtelenül jobb volt mint a *Victory Boxing '99*, de sokan fanyalogtak amiatt, hogy a játék túlságosan is Amerika-centrikus. Az EA ebben a felújított verzióban komoly erőfeszítéseket tett az elégedetlenek megbékítésére. Továbbra is lehetünk olyan nagyságokkal, mint Rocky Marciano, Muhammad Ali, vagy Joe Frazier, de most kihívhatjuk az öreg kontinens legjobbjait, köztük Frank Brunót és Barry McGuigant is.

„A szemek megduzzadnak, vérző sebek tarkítják ellenfelünk arcát"

A játék minden aspektusában nemzetközivé vált. A nagy meccs előtt felkészítheted bokszolódat a londoni East Enden, vagy Tokió sikátoraiban, hogy ezután bevonuljon a Dortmunder Arena-ba, és ott megküzdjön Evander Holyfielddel a nehézsúlyú világbajnoki címért.

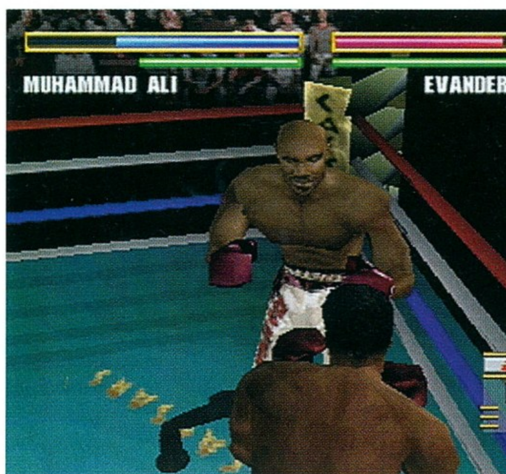
A készítők minden lehetséges játékmódra gondoltak. Végigverekedheted magad a világranglistán, de ha csak le akarod vezetni a feszültséget egy nehéz, munkás nap után, akkor irány a Slugfest. Számos klasszikus meccs közül is választhatunk, mint a rossz hírű Thriller In Manila, ahol lehetőségünk van a legjobb formában lévő Ali ellen küzdeni. Fogadnál magadra? Inkább ne. Grafikai szempontból az animáció elég kifinomult, de a legnagyobb fejlődés a bokszolók arcának kialakításában mutatkozik.

Mint tudjuk, a boksz egy brutális sport, és ennek megfelelően ebben a játékban minden egyes, az ellenfél arcán elhelyezett ütésünk jól látható károsodást okoz. A szemek megduzzadnak, vérző sebek tarkítják az arcot. Szép dolog.

Egy valami van, ami mindenkit idegesíteni fog, mégpedig a lányok, akik végiglejtenek a ringen a menetek számát jelző táblával. Képzeljük el, amint Tony Hart megalkot egy vérszegény, amorf lényt bikiniben, ezután már nem kell nagy fantázia, hogy a „lányok" külsejéről képet alkossunk. Ha megoldható lenne, hogy őket FMV-vel helyettesítsék, az kiválóan orvosolná ezt a kis problémát is.

A legtöbb örömet kétségtelenül maga a kiütés szolgáltatja. Ha sikerül ellenfelünket állon találni egy megfelelő erősségű felütéssel, akkor egy fergeteges hátraszaltóban gyönyörködhetünk, ami pontosan olyan nagyszerű, ugyanakkor nevetséges, ahogyan elsőre hallatszik. Tehát ez fogja a bokszot jelenteni 1999-ben... ■

Dan Mayers

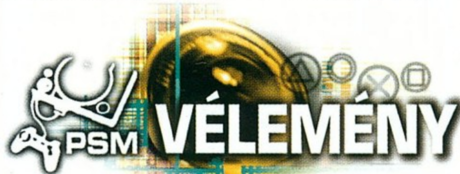


A váll feletti kameranézet egy kicsit közelebb hozza az eseményeket. Ez nem egy kisasszonysport.



A tornatermi edzés sokat dob az erőnléti adatokon.





+ PONTOK

- Jó kezelhetőség
- Kellő mélységek
- Kiváló edzésopció

– PONTOK

- Groteszk ringlányok
- Kimaradt az ugrókötelezés
- Talán túl nehéz?

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Ha megszabadulnak a ringcicáktól és egy csipetnyi FVM-vel helyettesítik őket, akkor a *KK 2000* nyerő lehet. A nagyszerű kezelhetőség és a részletekre is kiterjedő kidolgozottsága kiemeli a többi hasonló játék közül. Egy kis grafikai igazítás után akár a bokszjátékok legnagyobbika is lehet...

törés/**zúzás**/járgány/**sebesség**/biztosítás

Kiadó: Infogrames
Fejlesztő: Pitbull Syndicate
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Demolition Racer

A GRAN TURISMO NAGYON JÓ, DE A VALÓSZERŰSÉG NEM VÁLIK EGY IDŐ UTÁN KISSÉ UNALMASSÁ? A PITBULL EGY EGÉSZEN ÚJFAJTA FUTAMON INDÍT EL MINKET



Vannak különbségek a nyolc jármű erejében és kezelésében; a *PSM* elsősorban a Widowmaker halottaskocsira lesz kíváncsi, ha majd kijön a program.



Minden pályán ugratók vannak, amelyek segítségével az ellenfelek kocsijának tetején landolhatunk. Ez természetesen értékes gyilkossági pontokat hoz a konyhára.



A *PSM* **lapjait az utóbbi időben elárasztották a már-már untatóan a valószerűséget célzó autóversenyjátékok. Egy idő után bizony nem tudunk ellenállni annak a kísértésnek, hogy eredeti, csillogó-villogó autónkkal az árokba hajtsunk – ott persze kiderül, hogy a játékban bizony sérthetetlen járművünk. Ellenben V-re formált ujjakkal dicsérjük azt a fajta MI-t, amelynek köszönhetően az ellenfelek járművei az út szélére kerülnek, ha hátulról próbálunk beléjük hajtani – ez az új** ***Destruction Derby*****-játék. Jó, hogy újra itt vagy, haver.**

De hát ez nem is a *Destruction Derby*. A *DD* fejlesztőcsapatának egy része kilépett a Reflections névre hallgató eredeti fejlesztő cégből és megalapította a Pitbull Syndicate-et. Miután nem kapta meg a játék nevének használati jogát, a Pitbull *Demolition Racer*-nek nevezte el új játékát. Bármi is áll a pedigrében, némi fejlődést elvárhatnánk a grafika és a játékmenet terén; itt azonban nemigen van szó ilyesmiről. Mindazonáltal a *Demolition Racer*-nek megvan a maga vonzereje.

A 16 autós versenyben az a fő cél, hogy meglökjük, illetve elkerüljük ellenfeleink járműveit. Minden koccanás pontokat hoz, attól függően, hogy milyen erejű az ütközés. Ez a verseny eredménye szempontjából alapvető fontosságú, mert a végeredményt a helyezésünkből és a verseny során szerzett pontjainkból levezetett egyenlet alapján számolja ki a gép. Az autó sérüléskijelzője meglehetősen nagylelkű hozzánk, ezért kedvünkre durvulhatunk gátlástalanul. Mindegyik pálya megfelelő pontján elhelyeznek egy power-up (bónusz) pontot, ezt érdemes kihasználni, hiszen több ütközést tesz számunkra lehetővé. A *Demolition Racer* sem különösebben kidolgozottnak, sem szépségesnek nem mondható, de néhányszor még így is örömteli mosolyt csal majd az arcokra.

A tervezett Arena-módban megszabadulunk a versenyzés unalmas terhétől, és csak azzal kell törődnünk, hogy az ellenfeleket halálba küldjük. Chicken-módban a menetiránnyal szemben haladunk, Suicide-módban pedig azon kell igyekeznünk, hogy saját autónkat tegyük mielőbb totálkárossá. Ezek a dolgok szórakoztatóak, de láthatóak az élettartammal kapcsolatos problémák is; leginkább az, hogy csak nyolc jármű közül választhatunk.

> **„Sem különösebben kidolgozottnak, sem szépségesnek nem mondható, de néhányszor még így is mosolyt csal majd az arcokra"**

A *Demolition Racer*-t bizonyára kirobbanó élmény lesz majd játszani. Megannyi, azonos fazonra szabott autóversenyjáték után nagy felüdülés lesz a játékosok számára, hogy végre igazán kieresztheti a felesleges gőzt.

Sam Richards

AMIRE ÉRDEMES ODAFIGYELNI...

HOL MÁSHOL LEHETNE EKKORÁT ZÚZNI?



12 pálya lesz majd a játékban, bár a *PSM*-hez eljuttatott előzetes változatban csak négy volt – a Pitbull Speedway (eléggé egyenes pálya), az USS Demolition (egy repülőgép-anyahajó fedélzete), a Freeway Driveby (építési terület, amely ravasz akadályokkal és sziklás felülettel büszkélkedhet) és a Parking Lot Pile-Up (harc a parkolóház uralmáért). Valószínűleg a többi pálya is hasonlóan szórakoztató veszélyekkel szolgál majd a törni-zúzni vágyóknak.



+ PONTOK
- Az ütközések visszahatnak ránk
- 12 pálya és sokféle játékmód
- Semmi cicózás, semmi idétlen izgalom

– PONTOK
- Nem sokban különbözik a *Destruction Derby 2*-től.
- Összecsapottnak tűnik

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Arra a lehetőségre, hogy egy halottaskocsival száguldhassunk végig egy króm csatamezőn, nyilván érdemes várni, de a vacak grafika és a végletekig leegyszerűsített opciórendszer sajnos nem sok fejlődést mutat a *Destruction Derby 2*-höz képest.

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Radical Entertainment
Játékosok száma: 1-8
Megjelenés: November

kosárlabda/**magas**/TV/**Murdoch**/zsákolás

NBA Basketball 2000

EGY ÚJABB NBA-ENGEDÉLYES JÁTÉK ZÖRGETTE MEG A PLAYSTATION HÁLÓJÁT, RÁADÁSUL RUPERT BÁCSI FOX SPORTS NETWORKJÉNEK KÜLÖN TÁMOGATÁSÁT ÉLVEZI.

Ismét egy újabb behatoló a magasra tett hálók világába. Valóban sokan megkérdőjelezik egy újabb kosárlabdajáték szükségességét, különösen ebben az országban. Vajon mi olyat találhatunk még a játékban, ami ne szerepelt volna már hasonló elődeiben? Vajon elvesztette-e vezető helyét az Acclaim a szórakoztató, zsonglőrmutatványokban bővelkedő és egyszerűen kezelhető *NBA Jam*-mel?

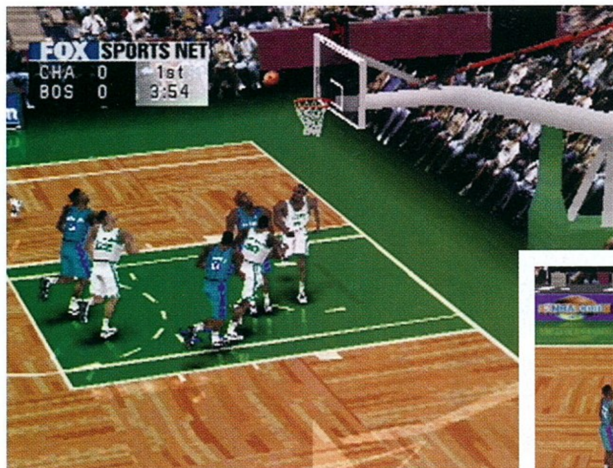
> „A Fox megpróbálta visszaadni a televíziós kosármeccsek hangulatát..."

Az Activision és a Fox Sports szerint igen. Ez a két cég nemcsak, hogy közösen szurkolta le a Nemzeti Kosárlabda Szövetség (NBA) engedélyéért a szükséges kápét, hanem a Fox Sports (ami a Sky Sports amerikai megfelelője) jóvoltából az *NBA Basketball 2000* egy egész csomó bevezető klippel kerül forgalomba, és ez még nem minden... A Fox az *NBA Basketball 2000*-ben megpróbálta visszaadni a televíziós kosármeccsek hangulatát úgy, hogy még az edzők bekiabálásai se hiányozzanak. Profi sportriportereket alkalmaztak, rengeteg közelképpel és TV-s stílusú visszajátszással bővítették a programot. Mind a 33 NBA csapat mintegy 340 játékossal szerepel a mezőnyben, sokuknak az arcvonásai felismerhetőek. A mozgókép bársonyosan gördülékeny, temérdek manővert láthatunk (a zsákolások lenyűgözőek), és több kilométernyi statisztikát böngészhetünk át, amit a „nagy víz" másik oldalán élő rajongók igencsak szeretnek. Mindegyik csapatot kiértékelték (néhányat figyelemre méltóan jobban, mint másokat), de szerintem az *NBA 2000* legjobb része a grafikai kidolgozottság, különösen a megvilágítás. Mindennek ellenére nagyon valószínű, hogy közületek már sokaknak van egy olyan kosárlabdajátéka, ami meglehetősen hasonlít erre. A következő szám bemutatójában talán valaki bebizonyítja, hogy az *NBA Basketball 2000*-rel sokkal jobban játszhatjuk a kosárlabdát, mint a többivel, de ez nem túl valószínű. Egy kis tévézés után újra találkozunk...

Steve Bradley



Mindegyik NBA csapat saját, egyedileg kialakított küzdőtérrel rendelkezik, a pálya felületét a csapat színeivel díszítették. Csúcstálalás.







Az ismerős jelenetben magas emberek labdát pattogtatnak, csak ez alkalommal a TV-mániások ízlése szerint.

PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- TV-s stílusú környezet
- Nagy figyelmet fordítottak a részletekre
- Minden csapat minden játékosa szerepel

− PONTOK

- Nem különbözik a többi kosárlabdajátéktól
- A csapatok képességei nagyon eltérőek
- Nagyon kevés újdonsággal gazdagítja ezt a műfajt

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Az *NBA Basketball 2000* TV-s stílusú játék, nagyszerű közelképekkel és látványos zsákolásokkal színesítve. Megtalálhatjuk benne az összes NBA-csapatot és játékost, jó kosárlabdameccseket lehet vele játszani. Habár ezt a többi „különleges" NBA-játékkal is megtehetjük.

Grudge Warriors

Kiadó: Take 2
Fejlesztő: Tempest
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

A *Grudge Warriors*-ban egy olyan jövőbeli bandát irányíthatunk, melynek egy sor álló és mozgó célponttal kell felvennie a küzdelmet. Az egyjátékos módban fegyverek széles választéka áll rendelkezésünkre az előre meghatározott számú ellenség megsemmisítésére, melyek között lézerfegyvereket, villámszórókat és rakétákat is találhatunk. Az igénybe vehető járművek nagyon hasonlítanak a BBC által sugárzott *Robot Wars*-ban szerepeltekhez. A nehézpáncélzatnak kulcsfontosságú szerepe van, mert az esetek többségében az ellenség minden szögből támadást intéz ellenünk. ■



Vagy én, vagy ő! Minden oldalról számíthatunk támadásra. Lőjük ki a harci járműveket és a generátorokat az energiaellátás megszakításához.



A *Grudge Warriors*-nak megvan az esélye, hogy egy átlagosnál jobb lövöldözős játék váljék belőle, de a bemutató program alapján ehhez még sokat kell dolgozni rajta.

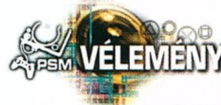
MTV Snowboarding

Kiadó: THQ
Fejlesztő: Radical Ent
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Ebben a hideg időben a THQ sísapkát és buggyos nadrágot öltve állt elő, hogy bejelentse legújabb hódeszka-szimulátorát. Mint ahogy az már előre megjósolható volt, ezen a télen rengeteg hódeszkás játék fog megjelenni, és mindegyik azon igyekszik, hogy a „bravúros hódeszkázás" világában egy kicsit többet nyújtson, mint a szokásos egyszerű gombpaskolás, ami meglehetősen... nos, kevéssé bravúros. A táj, ahogy az várható volt, nagyon fehér, de ugyanakkor kellően valósághű és térhatású, emellett a figurák animálása is jól sikerült. ■



A hatalmas ugrósáncokról lecsúszva több száz métert is repülhetünk, miközben friss hegyi levegőt szívhatunk magunkba.



A játék még egy kezdeti fejlesztési szakaszban van. A *PSM* érdeklődéssel fogja figyelni az *MTV Snowboarding* fejlődését kis lejtőtől a nagy lejtőig.

The Golf Pro

Kiadó: Empire
Fejlesztő: In-house
Játékosok száma: 1–4
Megjelenés: December

A „Realswing" (realisztikus lendítés) technikáját először alkalmazó *The Golf Pro*-ról azt állítják, hogy az „a legvalósághűbb golfszimulátor, amit ez idáig a PlayStationre írtak...". Ezzel a speciálisan PlayStationre kifejlesztett technikával még a legnehezebb ütések is gyerekjátéknak tűnnek. A legendás (és most egy kicsit újra feltámadt) Gary Playertől kapott golftippeket két menetben ültethetjük át a gyakorlatba. Lehetőségünk van még közvetlen versenyjátszmára, és a profikkal is összemérhetjük erőnket. ■



A gyepen látható halvány rácsozat jelzi a talaj lejtősségét, így elkerülhetjük, hogy a megadottnál több ütéssel találjunk be a lyukba.



Az Empire biztosan megtesz mindent, hogy a játék PC-s sikere után ez az áttérés is jól sikerüljön.

Official F1 '99 Racing

Kiadó: Video Systems
Fejlesztő: Lankhor
Játékosok száma: 1–2
Megjelenés: November

Ezen a karácsonyon a Forma1-es autóverseny igazi nagydíjra méltó játéka fog a boltok polcaira kerülni, így már három ilyen műfajú játék közül is választhatunk majd. A *PSM* már alig várta, hogy rátegye mancsait a hivatalos FIA-engedéllyel rendelkező játékra. A fejlesztők most arra tesznek erőfeszítéseiket, hogy a szimuláció meggyőző legyen. Grafikailag még sokat kell a játékon csiszolni, az irányítás élethűnek tűnik, bár lehet, hogy egy csöppet nehezebb, mint amihez néhány F1-rajongó szokott. ■



A versenyautók egy gyors versenyhez sorakoznak fel a startkockákba. A jó starthoz tartsd magasan a fordulatszámot!



A Lankhor elsősorban a realisztikus irányításra koncentrál, hiszen az *Official F1 '99*-et inkább egy F1-szimulátornak szánják, mint egy gyors arcade jellegű játéknak.

PILLANTÁS A JÖVŐBE...

A cikk megírásának pillanatában csak öt hónap van hátra annak a gépnek a megjelenéséig, ami nemcsak hogy forradalmasítja a játékipart, hanem, ha a Sonynak sikerül elérnie a célját, a számítógépes szórakoztatás terén is úttörőnek bizonyul majd. A neve PlayStation2, és ha úgy véled, hogy csak egy csillogó-villogó új játékkonzol, gondolj bele újra...

1999. szeptember 13-án a Sony Computer Entertainment hivatalosan is bejelentette a PS2-t az üzleti sajtónak. Karcsún, feketén és a legújabb hi-tech tévé-k mellé tervezve valóban lenyűgöző látványt nyújtott; négy nappal ezután a Sony ötven PS2-konzolt rakott ki a Tokyo Game Show-n álló standjához, ezáltal lehetőséget nyújtva a több mint 160 000 rajongónak, hogy kipróbálhassák a játékokat, amelyekről eddig még az újságokban is csak elvétve olvashattak. Az eredmény: hihetetlen. *Tekken Tag Tournament, Gran Turismo2, The Bouncer, New Ridge Racer*... persze, mindenki izgatottan fogadta a hírt, hogy a PS2 alapból DVD-kompatibilis, de azok a játékok...

A következő oldalakon megmutatjuk, mit is jelent az a név, hogy PS2. Kipróbáltuk a gépet, gondolatokat és képeket gyűjtöttünk a létező, működő konzolról; csak nézzetek arra a *GT2000*-fotóra – ki merné azt állítani, hogy nem ér meg pár ezer szót!?

És a jövő? Nos, a következő év olyan csemegékkel szolgál majd az első, ismert és imádott PS-re, mint a *Driver 2*, a *Resident Evil 3* és az *Unreal* – most azonban inkább vessünk egy pillantást a jövőbe...

SZÖVEG: **Mike Goldsmith**
FOTÓK: **Jude Edginton**

A GÉP...

PILLANTÁS A JÖVŐBE PILLANTÁS A JÖVŐBE PILLANTÁS A JÖVŐBE PILLANTÁS A JÖVŐBE PILLANTÁS A JÖVŐBE

NEVE? PLAYSTATION2. ÁRA? 39 800 JEN (KB. 92 000 FT). MEGJELENÉS? TOKIÓBAN 2000. MÁRCIUS 4. EGYÉB? ÖÖÖ... A *PSM* KÖZELEBBRŐL IS MEGNÉZI A KONZOLT, AMELY A „SZÁMÍTÓGÉPES SZÓRAKOZTATÁS JÖVŐJÉVÉ" VÁLHAT.

BŐVÍTŐK

Az SCE szeretné a PS2-t „2001-ben az internet alapú digitális média egyik platformjává" tenni. Ez azt jelenti, hogy képesek leszünk „számítógépes szórakoztató anyagokat merevlemezre letölteni". Magyarul, elég megvenni a bővítőszetet, és ezután már lehet filmeket, albumokat, sőt, játékokat is letölteni (legelőször a PS és PS2 játékok kerülnek majd föl). Ez a Blockbuster végét jelentené? Valószínűleg nem, de az „elektronikus tranzakciós rendszer" (a neten történő fizetés) terveivel és a mendemondákkal a Sony 50 Gbyte-os merevlemez-fejlesztéséről a jövő megállíthatatlanul közeleg. Vedd még számításba az írható DVD létrehozására irányuló kutatásokat, és soha többé nem lépsz ki otthonról...

A KÜLSŐ

Ahogy Chris Deering mondta: „Ez a gép mestermunka. Tiszta, karcsú, és igazán szexis. Sugárzik róla, hogy hi-tech, amely büszkén állhat bármilyen hagyományos- vagy digitális tévé-készülék vagy PC-monitor mellett a jövőben." A jelentések alapján a PS2 design témája a „Világűr és Föld" volt, ahol a PS2 fekete színe jelképezi az űrt, míg az új logó reprezentálja a Föld vizeit – igazán kedves.
Ja, egyébként apró kis bestia; a méretei 12x7x3 (inch), a súlya mindössze 2,1 kg – kevesebb, mint két és fél zacskó cukor.

JOYPAD

A PS2 kompatibilis lesz a régi joypadekkel, de a maximális kihasználás eléréséhez használható az új DualShock 2 analóg pad. Most az ÖSSZES gomb (a Start és Select kivételével – az oldalsó gombok is) analóg, úgyhogy egy erősebb gombnyomás erősebb ütést/nagyobb gyorsulást/lövést eredményez. A Dual Shock Japánban 3500 Jenbe kerül majd (kb. 8000 Ft)
Ja, bár jelenleg ezt még nem erősítették meg, várható egy Multi-Tap kiegészítő is...

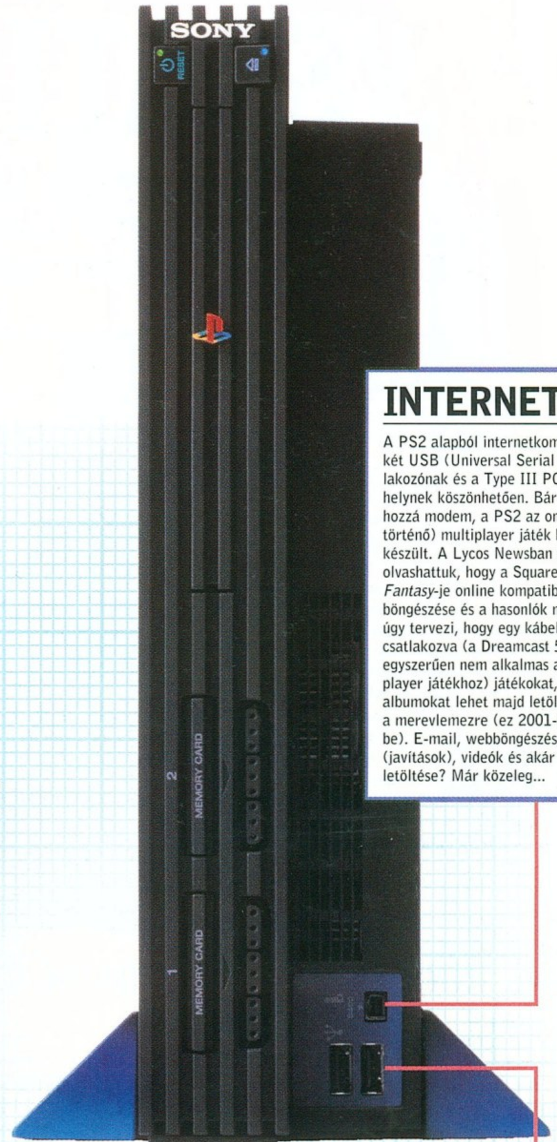
MEMÓRIAKÁRTYA

Bár a gép a PS1-es játékoknál engedélyezi majd a régi memóriakártyák használatát, a PS2 játékokhoz – már csak a méretük miatt is – az új, 8 MB-s kártyák kellenek majd. A mostani átviteli sebesség 250-szeresét biztosító (nincs több várakozás a töltögetéseknél...) memória „a MagicGate elnevezésű biztonsági és kódrendszert használja", biztosítandó, hogy csak az eredeti PS2 játékok legyenek játszhatók. A MagicGate adatvédelme a lehetséges jövőbeli netes alkalmazások használatánál is elengedhetetlen. A kártya Japánban 3500 jenes (kb. 8000 Ft) áron kerül forgalomba; a jövőre nézve pedig a játékállások lementése mellett sokoldalúan használható lesz. Gondoljunk csak a PS2 letöltési lehetőségeire, és a kártya egyből elengedhetetlen kellék lesz az új konzolhoz.

BELÜL

Már volt szó a PS2 számítási képességeiről, de jöjjön most egy rövid áttekintés arról, hogy mi is teszi lehetővé, hogy ezzel a kis bestiával olyan játékokat futtathass, amilyenekről még álmodni sem mertél.

CPU: 128-Bit Emotion Engine	
Rendszerórajel:	294,912 MHz
Rendszermemória mérete:	32 Mb közvetlen elérésű RDRAM
Memória-adatbusz sávszél. (adatátviteli seb.):	3,2 Gbyte/mp
Koprocesszor (társprocesszor):	FPU (Floating Point Multiply Accumulator x 1 (FPMA) – Floating Point Divider x 1 (FPD) – lebegőpontos szorzó, osztó)
Vektorszámító egységek (Vector Unit):	VU0 és VU1 (FPMA x 9, FPD x 1)
Lebegőpontos számítások teljesítménye:	6,2 GFlop
3D CG geometrikus transzformáció:	66 millió poligon/mp
Tömörítettkép-dekódoló:	MPEG2
Grafika: Graphics Synthesizer	
Órajel:	147,456 MHz
Beépített VRAM:	4 Mb
DRAM busz-sávszélesség:	48 Gb/mp
DRAM buszszélesség:	2560 bit
Pixelkonfiguráció:	RGB:Alpha:Z Buffer (24:8:32)
Max. poligon megjelenítés:	75 millió poligon másodpercenként
Hang: SPU 2	
Csatornák száma:	48 + a szoftveré
Hangmemória:	2 Mb
Mintavételi frekvencia:	44,1 vagy 48 KHz (választható)
I/O processzor (Input/Output, be- és kimeneti)	
CPU:	a jelenlegi PS CPU+
Órajel:	33,8688 vagy 36,864 MHz (választható)
IOP memória:	MB
AI-busz:	32 bit



INTERNET

A PS2 alapból internetkompatibilis lesz, a két USB (Universal Serial Bus) csatlakozónak és a Type III PCMCIA kártyahelynek köszönhetően. Bár nem jár majd hozzá modem, a PS2 az online (interneten történő) multiplayer játék koncepciójával készült. A Lycos Newsban nemrég olvashattuk, hogy a Square PS2-s *Final Fantasy*-je online kompatibilis lesz. A net böngészése és a hasonlók mellett, a Sony úgy tervezi, hogy egy kábeles modemmel csatlakozva (a Dreamcast 56 K-s modeme egyszerűen nem alkalmas az online multiplayer játékhoz) játékokat, filmeket, albumokat lehet majd letölteni egyenesen a merevlemezre (ez 2001-ben indul majd be). E-mail, webböngészés, játékpatchek (javítások), videók és akár teljes filmek letöltése? Már közeleg...

CSATLAKOZÓK

A PS2 bemeneti és kimeneti eszközök (az ún. interface-ek) széles választékával rendelkezik, ezzel is biztosítván, hogy a konzol időtálló legyen. Az AV multikábel és az optikai ki- és bemeneti csatolók segítségével a hang és a digitális anyagok ki- és bevitele oldható meg. Digitális fényképezőgéped van? Fotózd le barátaidat, és rakd be a képüket a játékokba az i-Linkkel való kapcsolatot megvalósító csatoló segítségével (az iLink több mint 5 millió digitális kamerában és tévében megtalálható). Demot csináltál a *Music 2001*-gyel? Rakd ki MiniDisc-re, és küldd el egy lemezkiadónak. Billentyűzetet, monitort, egeret vagy egyéb PC-s perifériát szeretnél használni? Az ipari szabványok szerint készített Type III PCMCIA lehetővé teszi ezt, sőt, még többet is...



LEMEZEK

Míg a PS2 az I/O processzornak köszönhetően az első PS CD-it is lejátssza majd, de az új, kék lemez (csak a megkülönböztetés megkönnyítése miatt más színű) a jövő útja. A DVD-stílusban csomagolt játékokat ezután 24-szeres sebességű CD-ROM játssza majd le, ami villámgyors reakcióidőt és minimális mennyiségű töltögetést eredményez majd. Az áruk ugyanannyi lesz, mint most, 5800 jen (kb. 14 000 Ft). A PS2 audio CD- és, ami a legjobb, DVD-kompatibilis. Ez azt jelenti, hogy egy szimpla PS2-vel lejátszhatsz majd DVD-filmeket (a Tokyo Game Show-n a Sony-stand egy része csak ennek volt szentelve). A filmek mellett ehhez még azt is hozzá kell venni, hogy a játékok DVD-ROM-ra íródnak majd (ami egyébként 4,7 Gb információt képes tárolni, ez a normál CD-ROM-ok kapacitásának mintegy hétszerese). Nemrégiben kezdett terjedni a hír, hogy George Lucast (nagy PS2-rajongó – l. az előző *PSM*-et) és még néhány hasonló kaliberű rendezőt felkért a Sony, hogy rendezzen interaktív filmeket PS-re. A Lucas Artsot, Steven Spielberg ImageWorksét, és a Square-t tekintve Hollywood igazán helyeselhetné az ötletet...

PLAYSTATION JÁTÉKOK...

SZÁMTALAN JÁTÉKOT JELENTETTEK MÁR BE PS2-RE – NÉHÁNYUK MÁR ÚTON IS VAN. ITT EGY RÖVID ÁTTENKITÉS A TOP10-RŐL – AZOK, AMELYEKNEK MÁR VALÓSZÍNŰ AZ ANGLIAI MEGJELENÉSE, VALAMINT NÉHÁNY, AMELYIKNEK NEM, DE JÓL HANGZIK...

GRAN TURISMO 2000

Kiadó: SCE
Fejlesztő: Polyphony Digital



Hivatalosan is a Világ Legnagyobb Játéka címet viseli; még úgy is, hogy a fejlesztők keményen munkálkodnak a PS1-es folytatáson, nagyon komolyan néz ki. Öröm volt a Tokyo Game Show-n bemutatott játszható demót kipróbálni – japán szuperkocsik száguldanak az éjjeli, a nappali Tokióban, és ami a legjobb, a nappali hőségben. Ahogy a melegtől vibráló levegő effektje elhomályosította a képernyőt, a hivatalos licenszű autók száguldottak át a külváros hídjai alatt. A *PSM* nyugodtan állítja, hogy a régi *GT*-varázs nem veszett el – és akkor még nem is volt szó a teljesen analóg joypad által nyújtott lehetőségekről. Egyebek? Profi autómodellezés, pörgős tempó, 360 fokos kézifékes fordulók, fénytöréseffektek, és a fentebb emlegetett vibráló levegő.
Európai megjelenés? Jó volna már tegnap...

NEW RIDGE RACER

Kiadó: Namco
Fejlesztő: Namco

Bár minden tekintet a *GT2000*-re szegeződött, a T.G.Show legnagyobb autós sikere mégis a kísérleti elnevezésű *New Ridge Racer* volt. Míg a *GT*-nek csak a tökéletességén kellett fejleszteni, addig az *RR* komoly átalakuláson ment keresztül: arcade-ból valósághű szimulátorrá – és a Namco valami gyökeresen újat vitt véghez. A motion blur effekt (gyors mozgások elmosódott megjelenítése), füstölgő kerekek, szikrázó alvázak csak a hab a tortán; a leginkább lenyűgöző az autók viselkedése – ahogy a felfüggesztések és a felemelhető-leereszthető első lámpák mozognak, ahogy a kerekek fordulnak csúszás közben. A két bemutatott autó a Druaga Ishtar (egy vörös Ferrari-klón) és a Rolling Thunder (sárga Mustang) volt, és szerepelt még az első részből áthozott két tokiói pálya is.



A jelenlegi, 10%-ban kész verzió döbbenetesen jó.
Európai megjelenés? A Japánban jövő nyáron történő megjelenés után hamarabb itt lesz, mint hogy egyet pisloghatnánk...

ETERNAL RING

Kiadó: From Software
Fejlesztő: From Software

A hivatalosan is megerősített infók szerint márciusban megjelenő *Ethernal* egy 3D RPG az *Armoured Core* készítőitől; kb. a *Quake* és a *D&D* keresztezése. Cain Morgan, egy heingariai származású harcos a főszereplő, akinek egy zsoldoscsapatot kell vezetnie az Örök Gyűrű (Eternal Ring) megszerzéséért. Ez rengeteg sárkánygyilkolósdit és hatalmas, hegyvidékes tájak felfedezését jelenti, *Final Fantasy*-szerű varázslatokkal, ahogy a küldetés során egyre előrébb jutsz, mintegy 100 gyűrűt megtalálván. A kiváló grafikájú és játékmenetű *ER* lenne az RPG jövője? Várjunk, amíg a Square bejelenti a *Final Fantasy*-t, aztán meglátjuk...



Európai megjelenés? A japán verzió már harcra kész, remélhetőleg eljut ide is.

DARK CLOUD

Kiadó: SCE
Fejlesztő: SCE



A 2000 nyarára bejelentett *DC* egy fiatal fiú története, aki egy lebegő szigeten él. A bolygóját gonosz erők foglalták el, és egy repülő szőnyegen utazva (ami a demoban elképesztően jól nézett ki) az ő feladata új falvakat létesíteni. Ezt egy *Sim City*-stílusú térképen lehet megtenni, házak, templomok, dombok, árkok, fák használatával, de a felső nézet helyett a PS2 döbbenetes képességeinek köszönhetően rögtön ráközelíthetsz alkotásodra – érdemes megfigyelni, hogy a fák levelei mozognak a szélben, a víz élethűen tükröződik. Ha ehhez hozzávesszük a lenyűgöző időjáráseffekteket, a *Dark Cloud* bizonyítja, hogy a PS2-ben sokkal több rejlik, mint a PS-es játékok folytatásai.
Európai megjelenés? A *Prince of Persia*-t és a *Sim City*-t ötvöző *Dark Cloud*-ot mindenki szívesen látná a Föld innenső oldalán.

ONI MUSHA

Kiadó: Capcom
Fejlesztő: Capcom

Az eredetileg PS1-re tervezett *Oni Musha The Demon Warrior* jelenleg a új konzolra való átírás stádiumában van. A karakterek most már teljesen motion capture-ösök (élő szereplők mozgásának modellezési metódusa), és több mint 2000 (!) jeleníthető meg egyszerre a képernyőn. Lopakodás harc, fejtörők várják a vállalkozó szelleműeket egy szamuráj szerepében, akinek le kell győznie a gonosz Ota Nobunagát és imagawai seregét ahhoz, hogy megmenthessen egy – Nobunaga várában fogva tartott – hercegnőt. A fegyverek között szerepelnek elektromos támadások is, de Oni Musha kedvenc fegyverei a kardok – beleértve a kellemes Demon Handet (Démonkéz) is...



Európai megjelenés? Lehet, hogy egy Nagy Európai Kiadó már tárgyal is róla? Oh, igen...

érkezik...

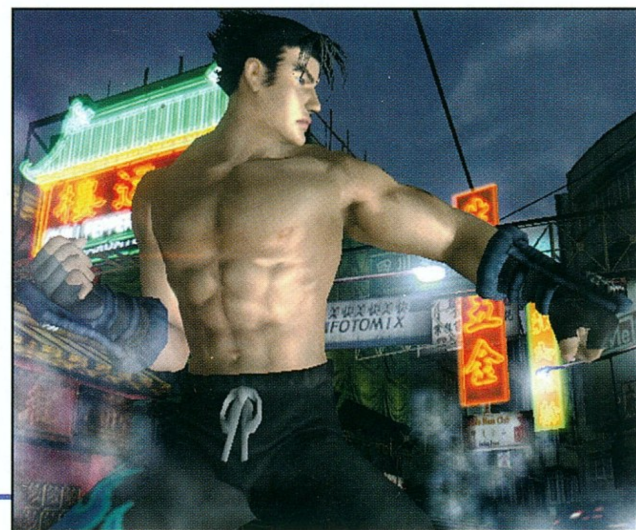
ÍME, ITT VAN MINDEN – KONKRÉTAN *MINDEN* –, AMI A PS2 HORIZONTJÁN MOSTANÁBAN FELTŰNT. BECSSZÓ (UJJAK KERESZTBEN...).

A From Software *Kings Field* nevű PRG-jének folytatása már úton van...
A Konami elhalasztotta a *Reiselied* dreamcastos kiadását, hogy azt PS2-s RPG-ként adhassa ki...
A Tecmo arcade-ja, a *Dead or Alive 2* valamikor jövőre jön...
A PS2-s *Final Fantasy X* 2000–2001 környékére várható, az online (interneten való) játék lehetőségével. A *FFIX* még PS1-re készül...
Az UbiSoft egy új *Rayman* játékra készül...
A Sound Source Interactive PS1-re és PS2-re egyaránt fejleszti a *Casper The Friendly Ghost*-ot...
A *Square* bejelentette, hogy a The Bouncer mellett még az *Ehrgeiz* folytatásán is dolgoznak; emellett még egy versenyjáték is várható...
Az Enix *(Dragon's Quest VIII)* négy PS2 játékon dolgozik, ebbe beletartozik egy DVD-alapú kalandjáték is...
Az amerikai AndNow egy *Virtual Ocean* nevű RPG-t fejleszt, amelyben szerepel majd ének, hangok, bálnák és online támogatás is; dolgoznak még a *Nooks and Crannies*-en is, amely egy neten is játszható építgetős-harcolós játék...
A Criterion a jövő deszkás sikerének, a *Trickstyle*-nak a folytatását tervezi...
Az EA jelenleg egy durva motorverseny, a *Road Rash* kivitelezésén fáradozik...
Az Infogrames folytatja a *Looney Tunes* sorozatot az új generációs konzolon is...
Folytatások várhatók a *Tony Hawk's Skateboarding* és a *Soul Reaver* háza táján is...
Az Interplay elhintett néhány megjegyzést egy új versenyjáték fejlesztéséről...
Az amerikai Rockstar nyilatkozott egy PS2-re írt *Duke Nukem* folytatásról...
Az *Everybody's Golf* folytatása szintén hivatalosan is megerősítést nyert...
William Lathan cyberművész kijelentette, hogy a PC-s megjelenésre váró *Evolva*-nak lesz PS2-s konverziója...
George Lucas elmondta, hogy szeretné a *Star Wars Episode II*-t az új konzolon is megjelentetni...
Jason Rubin, a *Crash Bandicoot* szülőatyja kijelentette, hogy a Naughty Dog egy kísérleti játékon dolgozik – persze csak PS2-re...
A Bizarre Creations bejelentette, hogy a *Furballs 2* már úton van a következő generációs konzolra...
A Psygnosis feszített tempóban fejleszti a *WipEout* folytatását...
A Midway jelenleg két játékot fejleszt: egy folytatást az arcade-klasszikus *Spy Hunterhez* plusz egy *Legoin* elnevezésű real-time stratégiát...
Az infogrames elárulta, hogy a csúcs PC-s játék, az *Outcast* folytatását PS2-re írják majd...
A Namco elhintette, hogy az új konzolra talán felélesztik a *Xevious*-t és a *Pac-Man*-t...
A *PSM Metal Gear Solid 2*-vel és a PS2-vel kapcsolatos találgatásaira a *Metal* guru Hideo Kojima csak annyit mondott: „a válasz az, amire gondoltok..."
Az Acclaim szintén egy rally-n dolgozik, amely *Ferrari 360 Challenge* néven fut majd...
A *Driver 3* szintén befut majd a PS2-re. Hogy ez lenne a sokak által várt *GTA* 3D-ben? Ki tudja...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Kiadó: Namco
Fejlesztő: Namco

Míg a Tokyo Game Show-n a fejlesztők munkáját leginkább dicsérő játék a Square *The Bouncer*-e volt, az igazi attrakciónak mégis az számított, hogy játszhattunk minden verekedős játék királyával PS2-n. A gyönyörű, és még ebben a kezdeti stádiumban is villámgyors grafikájú *TTT* a *Tekken*-ek legújabb részének tökéletes átirata, egy különbséggel – messze jobb az eredetinél. A most már teljesen 3D-s demóban a *Tekken3*-ból hat karakter szerepelt, míg a többi *Tekken*-ből áthozott 28 (!) szereplő titkos. A grafikát a végsőkig fejlesztették, a tokiói mellékutcák (tócsákban tükröződő neonfények), sziklacsúcsok (realisztikus kőtextúrák), keleti templomok profi modellezésének lehettünk tanúi. A harcosokról annyit, hogy az összes combót meghagyták; Eddy bepörgéseit, Lei magasrúgásait villámgyorsan mozgó kamera követi. Az egyik új lehetőség a váltás a szereplők között (*Tag*); egy példa: Eddy felrúgja Pault a levegőbe, és gyorsan vált Leire, aki még a levegőbe megérkezve szokásos rúgásával letaglózza...
Európai megjelenés? Felvonulunk a Parlament elé, ha nem lesz...



STREET FIGHTER EX3

iadó: Capcom
ejlesztő: Arika

z előzetes képekből ítélve az *EX3* komolyan gondolja – nagyívű kameramozgások, ihetetlen combók, kedvenc harcosaink poligonverziói, taggelés, valamint észbontó irotechnika. A képernyőfotók nem olyan lenyűgözőek, mint a *Tekken Tag*-nél, e a *SF*-sorozatnak sosem ez volt a lényege, úgyhogy majd akkor ítélkezünk, ha már átszottunk vele – már alig várjuk...
urópai megjelenés? Európai konzol *SF* nélkül? Soha!



MADE IN JAPAN...

89 JAPÁN FEJLESZTŐCSAPAT KÖTÖTT LICENCSZERZŐDÉST AZ SCE-VEL, HOGY PS2-RE DOLGOZHASSANAK



A-Train 6 (Artdink)
Vonatszimulátor à la *Dencha De Go*.
AI Igo 2001 (i4)
Japán táblajáték.
AI Mahjong 2001 (i4)
Újabb japán táblajáték.
AI Shogi 2001 (i4)
Na vajon mi? Japán. Tábla. Játék.
American Arcade (Astroll)
Flipperszimulátor.
Armoured Core 2 (From)
A meches lövöldözés PS2-verziója.
Baki The Grappler (Tomy)
Pankráció.
Bakuryu 2 (Fujimic).
Jelenleg még ismeretlen sportjáték.
Battle On The Ghat (Ecesco)
Hangzatos nevű racer.
BBD 2000
(Enix) Baseball.
Billiards Master 2 (Ask)
Fotorealisztikus biliárdjáték.
Bloody Roar 3 (Hudsonsoft)
A bestiális verekedős játék PS2-verziója.
Boku To Maok (SCE)
RPG, a neve leforditva „A király és én".
Bomberman 2001 (Hudsonsoft)
Az idő nem fog rajta...
Bust A Move 3 (Enix)
A *Pa-Rappa*-disco dance 'em up PS2-s remixe.
Choro Q Hg (Takara)
Kaland.
Drum Mania (Konami)
Beat Mania a dobverők leendő bajnokainak.
Electric Wire Den Sen (SCE)
Bizarr vállfakaland.
Exotica (Enix)
Érdekes című akció/RPG.
F–1 (Video System) Forma 1.
Fantavision (SCE)
Akciójáték sok pirotechnikával
Fighting Illusion K–1 Grand Prix (Xing)
Bizarr című versenyjáték.
Fighting QTs (Enix)
Japán rajzfilmjáték.
Flower Sun And Rain (ASCII)
Aranyos című akció/kaland.
Fly High (Gust)
Valószínűleg repülőszimulátor.
FX Pilot (Locus)
Újabb repülőszimulátor, lövöldözéssel.
Go By Train! (Taito)
A legendás *Densha De Go*! vonatszimulátor profi CG-vel.
Gradius III & IV (Konami)
Arcade sportátirat.
Ide Yohsuke No Majan Kazoku 2 (Seta)
Keleti „asztali" táblajáték.
IQ Remix (SCE)
A *Kurushi* nevű logikai játék legújabb inkarnációja.
Jade Cocoon 2: Story Of The Tamamayu (Genki)
A most megjelent PS1-es kaland új verziója.
Jikkyou Pawafuru Puroyakyu 7 (Konami)
A Konami baseballszimulátora.
Jikkyou World Soccer 2000 (Konami)
Király grafikájú, tv-minőségű foci. Lehet, hogy ez lesz az új *ISS*?
Kessen (Koei)
Feudális C&C szamurájokkal és lovakkal.
Kunai (Tecmo)
Ninja akciójáték a *Dead or Alive* kiadóktól.
L'Arc En Ciel (Sony Music)
Kemény J-Pop banda a PlayStation2-n.
Lakemasters EX (DaZZ)
Szunyókálási maraton...
Let's Become A Pilot! (Victor)
A JVC *Wing Over*jének PS2 verziója.
Magical Sports: Catch Bass Club (Magical)
Magical Sports: Koshien (Magical)
Japán sportos cucc.
Magical Sports: Pro Golfer (Magical)
A PS2 profi golfozóinak.
Mahjong Taikai III (Koei)
Újabb mahjong.
Mahjong Yarouze! (Konami)
Igen! Még egy mahjong!
Mobile Suit Gundam (Bandai)
3D rajzfilmes/meches lövöldözés.
Morita Shougi (Yuki)
Japán táblajáték.
New Cool Boarders (UEP)
Az örökké fejlődő deszkás játék izmosabb változata.
One On One Government (Jorudan)
Kormány (politikai értelemben) /akció szimulátor. Tényleg.
Panic Surfing (ASCII)
Aggasztó elnevezésű szörfös játék.
Panzer Century G Breaker (Sunrise)
Tankos „technikai szimulátor".
Perfect Golf 3 (Seta)
Ultrarealisztikus golf.
Popolocrois III (SCE)
Itt az áll, hogy „romantikus rajzfilm-RPG".
Pro Mahjong Kiwame Next (Athena)
Igen! Mahjong!
Roadsters Trophy 2000 (Titus)
A most megjelent PS1 verzió felgyúrt változata.
Robocop (Titus)
Az első robotharcos visszatér!
Shanghai 5 (Sun)
Megfejthetetlen logikai játék.
Shin Sangokumusou (Koei)
Akciójáték a Kessen készítőitől.
Sidewinder Max (Asmik)
3D akció/repülő szimulátor.
Sky Surfer (Idea Factory)
Trickstyle-szerű sci-fi szörfőzés.



Solder's Child 2 (Koei)
Keleti témájú RPG.
Sonnette (Enix) Oh.
Egy PS2-s „love story"...
Soul Surfing (Warashi)
Hippys elnevezésű szörfös téma.
Splash Dive (SCE)
Akciójáték a Sony fejlesztésében.
Star Ocean 3 (Enix)
A PS1-es kaland PS2-s verziója, nemsokára jön az SCEE-től.
Street Mahjong Trance Majin 2 (Sun)
Elmés című mahjongbalhé.
Tenchu 2 (Sony Music)
Visszatért. Újra The Water Margin + *Metal Gear*.
Tetsuman Menkyokaiden (Kaga Tech)
Japán táblás játék.
Todai Shogi Shikenbishi Dojyo (Mainichi)
Japán shogiszimulátor. Mi sem...
Tuning Car Race Game (M2 To)
Ez vajon mi lehet?
Unison (Tecmo)
A J-Pop és a Spice Girls keresztezése.
Wild Wild Racing (Imagineer)
Egy, a Rage Software-rel együtt fejlesztett off-road versenyjáték.
World Neverland 3 (Riverhillsoft)
Japán „szimulátor".
World Rally Championship (Spike)
Sárdagasztó rallyszimulátor.
3D Golf (T&E Soft)
A címe mindent elmond.
3D Real Drive (VR–1 Japan)
Élethű rally.

THE BOUNCER

Kiadó: Square
Fejlesztő: Dream Factory

A játék, amiről Tokióban mindenki beszél. A „folyamatos harc- és akciórendszer" alcímet viselő *The Bouncer* egy interaktív film, egy gonosz varázslónő, két rivális utcai banda, multiplayeres harcok, és hihetetlen robbanások főszereplésével. A grafikája kifogástalan, de igazából a képernyőn egyszerre történő események száma a megdöbbentő. A háttérben a szereplők egymással is interaktívak, a karakterek *Matrix*-szerűen néha megdermednek, hogy a kamera körbejárhassa őket, mindez real time-ban.
Európai megjelenés? Könyörgöm, Uram! Ez a játékok jövője.



X-FIRE

Kiadó: EA/Square
Fejlesztő: EA/Square

Tekintve, hogy az olyanok, mint a *Tekken Tag* és a *Ridge* még csak 5%-ban készek, az *X-Fire* standja fölötti „30%-ban kész" tábla a Tokyo Game Show-n kissé aggasztó volt. Miért? Az EA/Square 3D első személyű kalandjátéka váltakozó sebességen döcögött, és a bedobott motion capture technika ellenére az animációk leginkább egy középszerű PS1 játékára hasonlítottak. Remélhetőleg az EA-nak sikerül valahogy elcsalogatni azt a *FIFA*-s varázst még jövő szeptember előtt. A történet szempontjából egyébként rendben volt, sok kalandozással, meg hatalmas fegyverekkel való robbantgatással.
Európai megjelenés? Nincs megerősítve, de valószínű.



500GP

Kiadó: Namco
Fejlesztő: Namco

Az arcade-fanatikusoknak már ismerős *500GP* a szupermotorok rajongóinak *Ridge*-e volt. Az FIH Motorvilágbajnokságon alapulva az *500GP* bemutatójában a japán Suzuka pályának lehettünk szemtanúi. A grafikailag minden szinten részletes motorosok hihetetlen mozgásokat mutattak be, a kerékmegcsúszások nyomokat hagytak a már most kidolgozott pályán (realisztikus játékmenetre számíthatunk), és a motorok valósághű módon fékeztek és kanyarodtak. Játékosok felett megjelenő menükre, profi madártávlatú visszajátszásokra, valódi versenyzőkre, és hihetetlen sebességérzetre számíthatunk. Végre egy tisztességes motoros játék PS-re – és még csak 5%-ban kész!
Európai megjelenés? A Namco és az SCEE kapcsolatainak, és a játék esetleges pénzbedobós változatának köszönhetően valószínű.



A SHOW...

TÖBB MINT 160 000 EMBER ZSÚFOLÓDOTT BE A TOKYO GAME SHOW-RA. A HÁROM NAP JÖTT ÉS MENT, MI PEDIG BEPILLANTÁST NYERHETTÜNK A JÖVŐBE



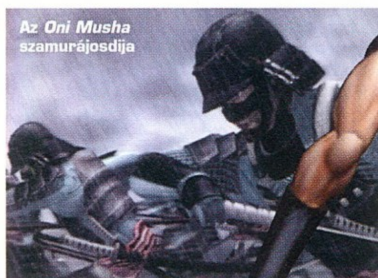
A Sony PS2-lányainak General Zod-öltözete, és maga a gép




A tokiói fiatalság ismerkedik az imádnivaló *Dark Cloud*-dal

„A *Drum Mania*-tól kezdve a *Dencha De Go*-ig, a PS2 aratott..."




Az *Oni Musha* szamurájosdija




Kifelé a nevetséges *WWF*-próbálkozásokkal! Itt jön a Tomy bizarr *Baki the Grapplere*.

Ők éppen *Tekken Tag*-eznek. Irigyelhetitek...

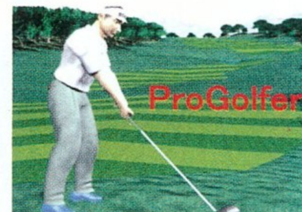



Electric Wire Den Sen (SCE)


Splash Dive (SCE)


Wild Wild Racing (Imagineer)

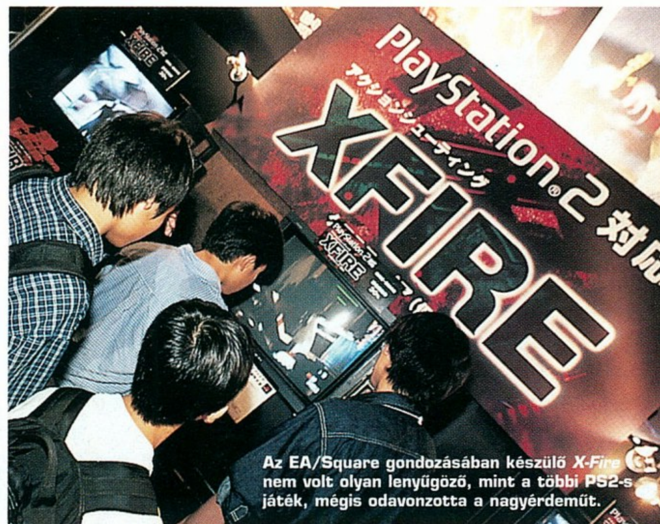

A-Train 6 (Artdink)



Perfect Golf 3 (Seta)



Egy pillantás a Koei *Kessen*-jének misztikus világába. Szép sisak...



Az EA/Square gondozásában készülő *X-Fire* nem volt olyan lenyűgöző, mint a többi PS2-s játék, mégis odavonzotta a nagyérdeműt.

„Március 31. péntek – Tokyo Game Show 2000"



A már készülő *Armoured Core 2* borítója.



Várakozó tömeg, egy rakás PS2 játék... az ígéret színhelye. A *PSM* balról a harmadik.



Nézzétek ezt a képernyőfotót! Amit a Konami *Jikkyou World League Soccer 2000*-nek hív, az nálunk a PS2 *ISS Pro*-ja...



Azok a téglák, az a stílus... Az *IQ Remix* a halhatatlan *Kurushi* PS2-s verziója.

„*The Bouncer* – egy forradalmi játék lehet belőle"

>>ÉS EZUTÁN?

A PS játékok legjobbjai mellett a *PSM* a PS2 márciusi megjelenéséig exkluzív hírekkel szolgál majd. El ne áruld senkinek...



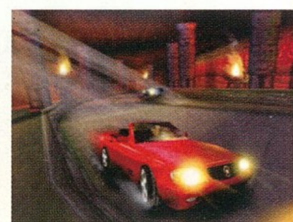
One On One Government (Jorudan)



AI Igo (i4)



Billiards Master 2 (Ask)



Roadsters Trophy 2000 (Titus)

PSM ÉRTÉKELÉS

10	A valóban megérdemelt Arany Tízes. Csak tökéletes játékoknak adományozzuk.
9	Szuper szoftver – minden előítélet nélkül javasolt.
8	Nagyon, nagyon jó. A gyűjteményedben a helye már tegnap, ha nem korábban.
7	Nagyszerű játék kisebb szépséghibákkal. Jó vétel.
6	A „miért úgy csinálták" esete. Nagyon játszható, de néhány zökkenő akad.
5	Az igazi átlag. Semmi eredeti íz, de megérte megvenni – mondhatod majd.
4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondok, vagy roppant unalmas.
3	Ezek már kimondottan rosszul néznek ki. Egynapi játék, legfeljebb kölcsönkérve.
2	Szemét, azonnal felejtsd el. Technikailag is béna, alultervezett és rövid életű.
1	Minden képzeletet alulmúl. Beszélni is kár róla, kerüld el.

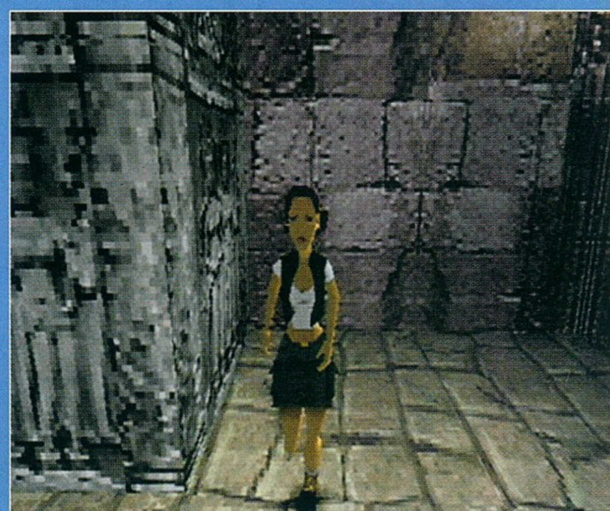
SZEMLE

Rendes havi játék seregszemle, hogy könnyebben választhass kedvedre valót.


Grand Theft Auto 2


Spyro 2

A HÓNAP JÁTÉKA



Röviden? Az akció idejéből lecsípett a reakcióidő. Bővebben? Ez már rád vár!

PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ! • PLUSZ

NYERD MEG EZEKET! Lapozz a 28. oldalra! **MOST!**



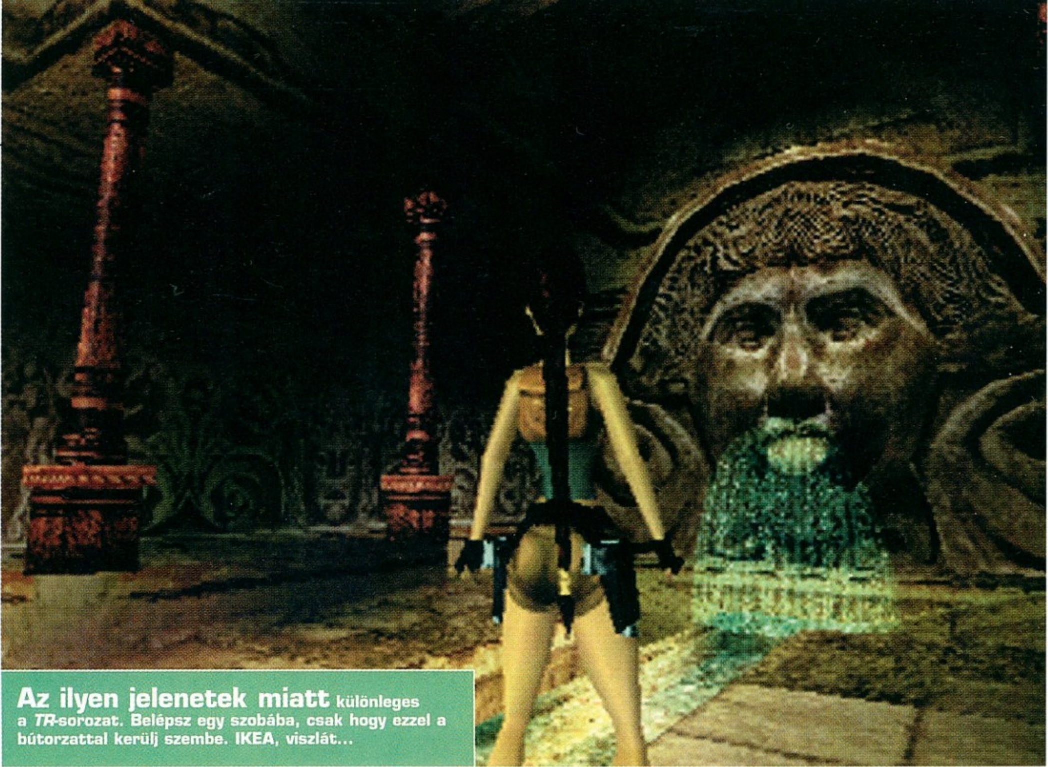








A környezet, és az azon alapuló effektek szédítőek. És amikor látod őket mozogni... Nem a buja a megfelelő kifejezés?



Az ilyen jelenetek miatt különleges a *TR*-sorozat. Belépsz egy szobába, csak hogy ezzel a bútorzattal kerülj szembe. IKEA, viszlát...

LARA VISSZATÉRT EDDIGI LEGKOMOLYABB KALANDJÁVAL



Tomb Raider: The Last Revelation

„Röviden, a *TLR* mesterséges intelligenciája nem csak cselekszik

KARTOTÉK





KIADÓ:	Eidos Interactive
FEJLESZTŐ:	Core Design
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Semmi sem változott, mégis minden megváltozott. A *TLR* még mindig egyplatformos kalandjáték, amely elődei útját járja. Mint folytatás, inkább egy nagy lépés előre, mint egy ugrás felfelé – de micsoda lépés...

Első pillantásra – könnyen megbocsátható módon – bárki azt gondolhatná a *TLR*-ről, hogy az előző részek vizuálisan feljavított lemásolásáról van szó; valójában az, ami. Lara még mindig a szokásos külső nézetből adja elő tornagyakorlatait, csapdákat, szakadékokat kerülgetve; ugyanazzal a lélegzetelállító fejessel veti magát a vízbe, ugyanolyan dühösen sprintel, és, hát... még mindig úgy fordul meg egy helyben, mint egy betépett teknősbéka – fél perccel később azonban olyan újdonságok lépnek színre, amitől még a legkeményebb fanatikusok is leteszik az arcukat.

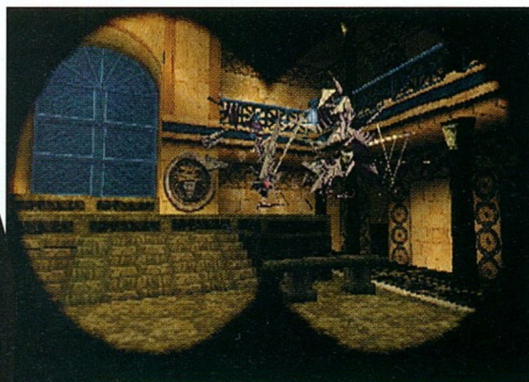


Az első két pálya Lara legelső, a kiváló osztrák felfedezővel, Werner Von Croyjal együtt végigélt kalandjáról szól. Még jóval a Ms. Natlával (Lara gonosz atlantai ellenfele az első *TR*-ben) való küzdelem előtt, a 16 éves Lara asszisztensként utazik egy kambodzsai expedícióval; az osztrák – miután a zsebe kellemesen megtelt Croft dollárjaival – távoli helyszíneken tanítja meg neki a romok felfedezésének alapjait. Ezek a gyakorlószintek mindenkinek jól jönnek majd; a kézikönyv bekezdéseinek, vagy FMV-jeleneteknek böngészése helyett felfrissítik a rajongók gyakorlatát, vagy bemutatkozásként szolgálhatnak a kezdők számára.

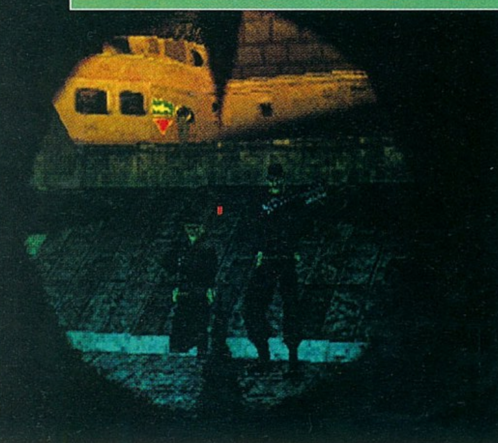
A cinikusok nevetnek, a Croft-rajongók nyálcsorgatnak majd a tinédzser, lófarokfrizurás Larán; de ne csak a hölgy új, nagyfelbontású domborulataira koncentráljunk: nézzétek csak meg a Von Croyról készült képeket – a pasas fehér ruhában és kalapban. Von Croynak nem csak statisztaszerep jutott a *TLR* történetében, ő az egyik válasz arra a kérdésre, hogy miben jobb a játék a *TR2*-nél vagy a *3*-nál. Amellett, hogy megtanítja Larának azokat a mozgásokat, amelyek a későbbiekben nagy segítségére lesznek, ő maga is végrehajtja azokat. Ugrik, fut, ha Lara leáll, továbbsürgeti; az előző részek zsibbadt agyú mellékszereplőitől eltávolodva Von Croy bemutatja az új *TR* egyik csodáját: a mellékszereplők intelligensek, attól függetlenül, milyen kis szerepet játszanak.

A legkisebb skorpiótól a leghatalmasabb szörnyig a Core teljesen újraírta a negyedik rész mesterséges intelligenciáját. Nincs több biztonságos távolból való galamblövészet; ha Lara felugrik egy magasabb részre, és előhúzza fegyvereit, a támadója ugyanúgy elkezdhet utána mászni, hogy elkapja, mint ahogy beugorhat egy fedezék mögé. Röviden, a *TLR* MI-je (mesterséges intelligenciája) nem csak cselekszik – reagál is.

Ez a hatalmas előrelépés sokkal több teret engedett a nem várt részleteknek. Lara kambodzsai útja katasztrófával



Lara látása nagyban javítható egy távcsővel. Ennek segítségével elolvashatók az elérhetetlen falakon található írások is. A lézeres célzókészülék is jól jön néha...(lent)



– reagál is"

végződik, mikor a rámenős Von Croy véletlenül működésbe hoz egy csapdát; Lara, esélytelenül mentora megmentésére, menekülni kényszerül. A harmadik szín napjaink Egyiptomába kalauzol bennünket, ahova Ms. Croft – egy idegenvezető társaságában – egy helyi, ismeretlen személy által adományozott műalkotás megszerzése miatt érkezett. Egy FMV-jelenet jelzi érkezésüket, de – és ez lényeges – a pálya nem a szokásos módon, a barlangoknak és alagutaknak szólóban nekivágó Larával indul, hanem a jelenetben bemutatott segítőtárssal. Ahogy Lara egyre mélyebbre hatol az alagutak sötétjében, vezetője készségesen meggyújt néhány gyertyát; a *TLR*-t telepakolták ilyen részletekkel. Ha kipróbáltad az e havi CD-n található exkluzív demót, hamar megismerkedsz azokkal a kedves csontváz harcosokkal. Ezeket az élőhalottakat látszólag nem lehet tűzfegyverekkel legyőzni, de ha megfigyeled, a shotgun (lefűrészelt csövű vadászpuska) lövésének ereje hátralöki őket. Észrevéve egy mély vermet, úgy helyezkedsz, hogy a csontváz kénytelen

HOGY KELL...
HÁTIZSÁKOT BESZEREZNI



Mr. Von Croyjal végigjárt első igazi kalandján Lara belép egy kamrába, ahol az előző látogató csontjai láthatók a földön.



A legkevésbé sem zavartatva magát közelebb megy, hogy alaposabban is szemügyre vehesse; észreveszi, hogy az eltávozott kutató csontjai egy csinos kis hátizsákot markolnak.



Opportunista hajlamait már itt megvillantva a fiatal Lara megmarkolja a zsákot, és elkezdi átkutatni a belsejét – jól jöhet még...

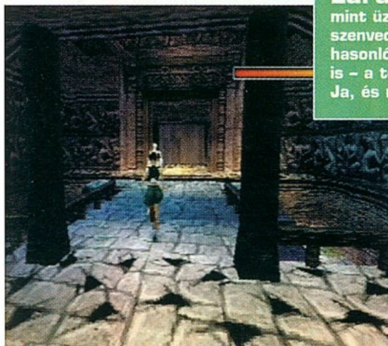


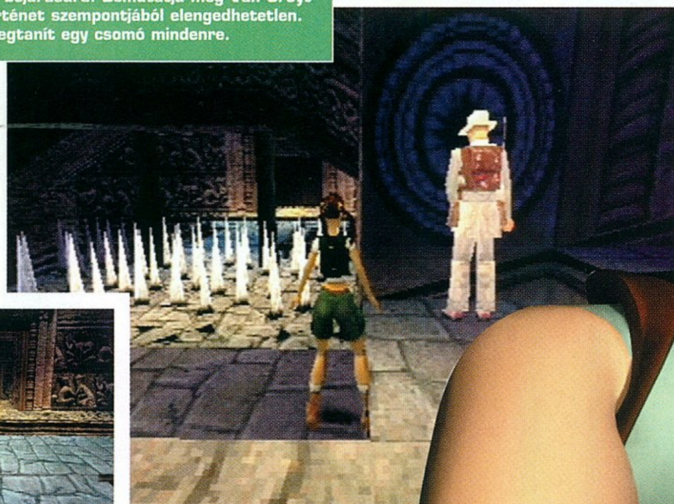
És te még azt gondoltad, hogy a Tini Butikban vette, vagy valami ilyesmi. Na, most már tudod. Persze, mondhatnánk, hogy „Ez olyan, mint az a jelenet a...". De nem mondjuk.





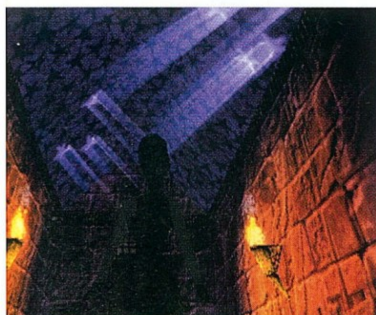
Lara első kalandja, amely több mint üzleti fogás, megmagyarázza későbbi szenvedélyét az elhagyatott városok, sírboltok, hasonlók bejárására. Bemutatja még Van Croyt is – a történet szempontjából elengedhetetlen. Ja, és megtanít egy csomó mindenre.







„Az új mozgások között ott



Gyönyörű, ugye? A *TLR* persze több, mint látványos képek egyvelege; de azért az ilyen helyszínek árasztják magukból a hangulatot...

legyen azt átugrani, hogy elérhessen – és épp *mielőtt* földet érne, megkínálod egy kis ólommal, mire pörögve zuhan alá a mélybe. Fantasztikus!

A harc mindig is a *TR* játékok gyengéje volt. A *TLR* ezzel szemben megköveteli a játékostól, hogy megtanulja, milyen ellenfelek ellen hogyan harcolhat. Jó példa erre a kísértetszerű, falakon-padlón átrepülő lényekkel való bánásmód; ezek égő nyomot hagyva maguk után Lara körül röpködnek, minden érintésükkel energiát szívva el – a hosszabb érintkezés fel is gyújthatja őt. Hogy milyen módon lehet őket legyőzni? Egy kis gondolkozással, és egy közeli medencébe való villámgyors bevetődéssel: amilyen veszélyesek ezek a teremtmények, olyan ostobák is – boldogan oltják ki magukat, Larát követve.

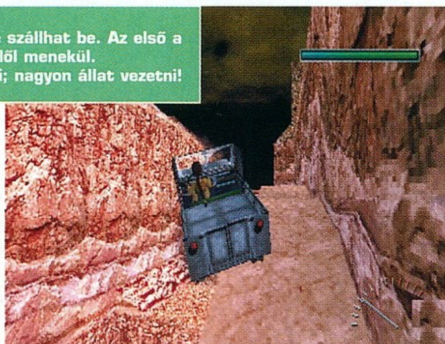
Lara ellenségei felülemelkedtek korábbi ágyútöltelék és/vagy apróság státusukon – és ez sokat számít. Talán még mindenki emlékszik arra, ahogy az első rész Lost Valley pályáján elődübörgött a hatalmas T-Rex. A *TLR* bővelkedik a hasonlóan drámai pillanatokban. Előhozzák a filmjelenetek izgalmát és érzetét, de maga a játékos viszi győzelemre Larát. Képzeld el, hogy egy folyosón sétálsz, amikor hirtelen tonnányi apró szkarabeusz zúdul Lara felé a padlón; egy pár másodperces pánik, amikor menekülni kezdesz, és észreveszed, hogy csapdában vagy. Ahogy az ízeltlábúak hordája már-már elnyeli Ms. Croftot, üregeket látsz meg a plafonban, és felugorva biztonságban vagy.

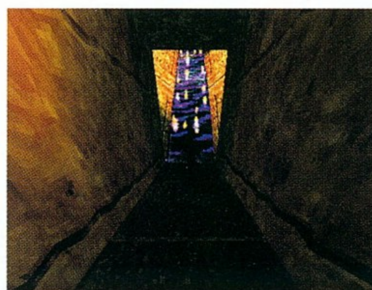
Az ilyen előre megrendezett

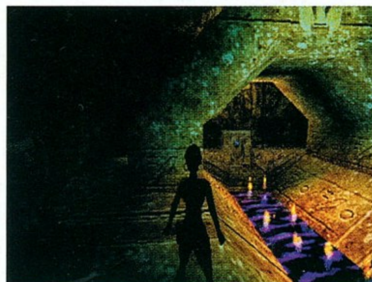


A *TLR*-ben Lara két járműbe szállhat be. Az első a Jeep, amin néhány kellemetlen fickó elől menekül. A második egy oldalkocsis motorbicikli; nagyon állat vezetni!









Emlékeztek még azokra a jaj-de-nagyon-meggyőző egyiptomi falfeliratokra az első részből? Nos, ezeknek annyi, legalábbis így hallottuk. A *TLR*-ben az összes élethű, valódi, eredeti stb. Aranyos...

van a köteleken, a rudakon való lengés"

részek új, filmszerű hangulatot kölcsönöznek a játéknak, ami a *TR2*-ből és *3*-ból hiányzott. Az előző részekben a megrendezett és az FMV-jelenetekben a történetből sok elsikkadt annak javára, hogy elmagyarázzák, Lara hogyan került a Föld egyik sarkából a másikba. A *TLR* teljes 40 percnyi filmanyaga már megkapta azt az előnyt, hogy a történet – a két kambodzsai pálya kivételével – végig Egyiptomban játszódik; a kalandok előadására koncentrál ahelyett, hogy Lara voltaképpen hogy is került arra a helyre. Ami még jobb, ezek a filmjelenetek egybefolynak a tulajdonképpeni játékkal – a töltögető képernyő már a múlté.
A szintek befejezése vagy egy lényeges cselekedet végrehajtása után a játékot rögtön film váltja fel; ez a változtatás a folyamatosság szempontjából csodákat tett.

És ez még nem minden: még a legelszántabb *TR*-fanatikusok is kezdtek belefáradni a véghetetlen kapcsolós, kulcsos, vagy tömbmozgatós fejtörőkbe. Lehet, hogy ezek a platformerek alapvető jellemzői között szerepelnek, de ugye a *TR*-sorozat színvonalát még tovább emelné néhány gondolkodtatóbb agytornagyakorlat? A *TLR*-ben megjelenik az utóbbi, és továbbfejleszti az előbbit. A fejtörők most már a 20 Squares-től (20 négyzet) – egy ősi, dámaszerű játék – a szenteltvízzel készített biztonságos út készítésén keresztül a jelenkori és az ősi görög csillagászat különbségeinek megértéséig terjednek; és sok van belőlük. Hogy számon tarthasd ezeket, Lara most már egy naplót is cipel magával, amiben mindenről, amit talál, feljegyzést készít.

A *TLR*-ben kombinálhatsz tárgyakat, hogy újat készíts belőlük. Ha egy fontos felirat egy látszólag elérhetetlen falon található, ne aggódj – Lara újonnan beszerzett távcsöve szükségtelenné teszi az öngyilkos próbálkozásokat: csak ráközelítesz, és elolvasod onnan, ahol állsz. Ne féljetek, nem fogjuk lelőni a *TLR* összes meglepetését. Még ha akarnánk, sem férne be az újságba mindegyik...

Nem tudjuk azonban nem megemlíteni a Knights Templarokat (templomos lovag), akiknek romos alakján keresztül látszik a mögöttük lévő táj, és kardjuk, amit maguk után vonszolnak a földön, ettől szikrákat hány. Vagy a gyors jeepes üldözést. Vagy Lara új mozgásait, mint pl. átmászás a sarkokon, lengés a köteleken, a rudakon. Nem tudnánk semmihez hasonlítani azt, hogy a kamera milyen hihetetlenül jól mozog, közelít a terepen; vagy a lélegzetelállító zenét. A Core egy új arcot szerződtetett erre a munkára, és – legalábbis lenyűgözött füleink szerint – a fickó nagyon tehetséges.

A látvány? Fantasztikus. Említettük már azt a részt, ahol a lovas férfi aranyszobra és a... Á, nem, ezt nektek kell megtalálnotok. Ha Természet Anyánknak jó a stílusérzéke, bizonyosan hatalmas vihart támaszt, amikor ehhez a jelenethez érsz; nem mintha nem volna így is lenyűgözően atmoszferikus, de ugye, ha már lúd, legyen kövér...

Tehát, tíz pontból tíz; nincs mese.

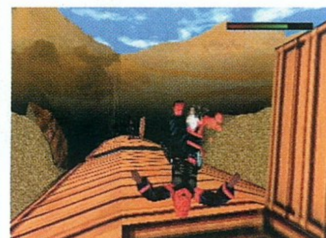
HOGY KELL...
VONATON UTAZNI



Pattanj föl a vonat tetejére, amolyan James Bond-stílusban! Lara új képessége, amellyel a sarkokat mászhatja körbe, jól jön majd.



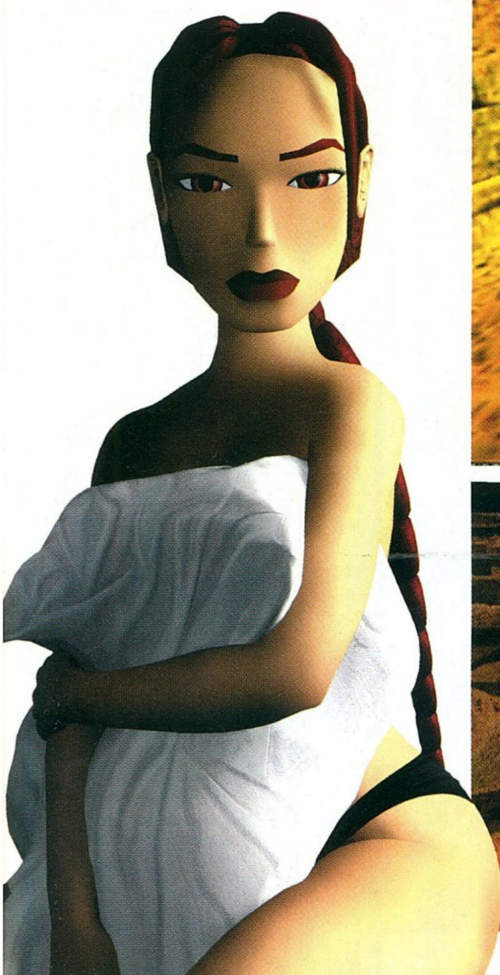
Hoppá... itt a baj, egy fekete ruhás fickó képében. Aggodalomra semmi ok, egy kis ügyességgel és ésszel Lara könnyedén lerendezi.



Itt jönnek képbe a fizikaórán tanultak (hmmm....). Lödd le a csúnya bácsit egy lyukba, és LEESIK! Hát nem nagyszerű dolog a fizika?



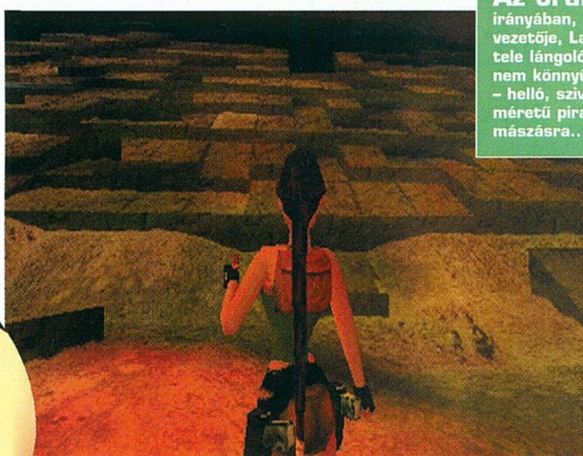
Most Larán a sor, hogy eggyel tradicionálisabb módon utazzon tovább. A bezárt ajtók nem jelentenek problémát – csak rúgd be őket.







Az óramutató járásának irányában, felülről kezdve: Lara és a vezetője, Lara egy furcsa kamrában, tele lángoló kígyószobrokkal; az utóbbi nem könnyű... Hat órán Lara messziről – helló, szivi. Végül, egy észbontó méretű piramis. Eljött az idő egy kis mászásra...





„A töltögető képernyő már a múlté"

A *TLR* egyfajta módon az első rész *igazi* folytatása. Ne értsetek félre – imádjuk a másodikat és harmadikat, de ez valahogy jobban elkapja az eredeti hangulatát, ami a *TR2*-nek és *3*-nak csak futólag sikerült. Igen, ez a rész inkább fejlődés, mint egy, az alapoktól újra felépített újjászületés. De, ahogy Darwin papa írásai is rávilágítanak, a fejlődés is lehet *nagy*.

Ja, és még valami... Ahogy felveszed a revolvert, össze lehet kapcsolni egy lézeres célzóberendezéssel. Ez egy közelített orvlövésznézetet ad, aminek segítségével *halál*pontosan lehet például egy alkalmatlankodó csontváz koponyájába találni; az széttörik, és az extulajdonosa vakon szédeleg tovább – általában egy közeli verembe vagy csapdába.

Látjátok? A *The Last Revelation* egyszerűen páratlan...

James Price



HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SILENT HILL
Csúcs horror kalandjáték, megdolgoztatja az agyadat. Horror-klasszikus.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Az effektek! A fantázia! A kivitelezés!	10
JÁTSZHATÓSÁG:	Rengeteg fejtörő, rakás megrendezett jelenet, új mozgások	10
ÉLETTARTAM:	Veszélyesen kihívó pályák, fejtörők, titkos részek... Viszlát, élet...	10

ÖSSZKÉP:
Hangulatos, gyönyörű, csodálatosan kivitelezett játék, kétségtelenül a *TR*-sorozat legjobbja. A tanulórészeknek köszönhetően a kezdők is élvezni fogják. Már most mentsetek...

10 A TÍZBŐL



Az *F1 '98* balsikere után a játék legújabb változata újra a régi formát mutatja. A nagy felbontású látványvilág különösen jól sikerült, és a pop-up jelenség szinte teljesen elmaradt.

VAJON AZ ÚJ VÁLTOZAT KITÖRLI MAJD AZ ELŐZŐ OKOZTA SZÖRNYŰ EMLÉKEKET?



Formula One '99

„Beugorhatsz épp csak egy gyors verseny erejéig, vagy végigjátszhatsz egy egész GP-szezont

KARTOTÉK

KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Studio 33
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

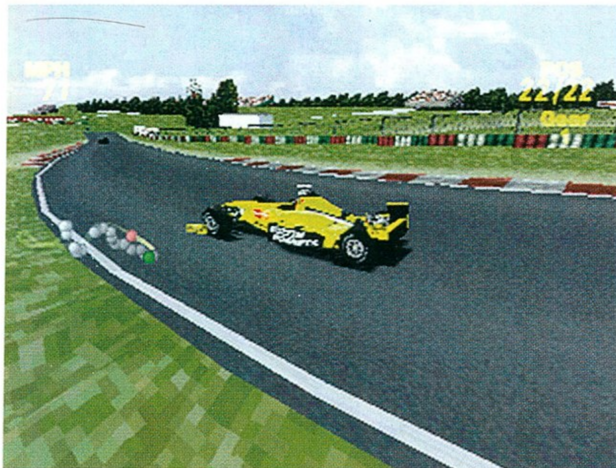
A PlayStation belépője a Forma 1 világába maga volt a gyönyör. Az úttörő *F1 '96*-ot az egészen lenyűgöző *F1 '97* követte. A Bizarre sikeresen ötvözte az arcade-versenyek közvetlen hangulatát a részletekig kidolgozott szimulációval, s tökéletesen eltalálta a valószerűség és a játszhatóság arányát. Aztán mellékvágányra futottak a dolgok.
A Psygnosis az *F1 '98*-at másik fejlesztőre bízta, az eredmény pedig minden idők egyik legrosszabb autóversenyjátéka lett. Míg az *F1 '97* jó kinézetű és könnyen kezelhető volt, az *F1 '98* döcögősre és csúnyácskára sikeredett.

Jó hírünk van: az *F1 '99* nagy fejlődés a tavalyi modellhez képest. A Psygnosis ezúttal olyan céghez (a Studio 33-hoz) vitte a projektet, amelyet ismer, s amelyben megbízik. A programot, nemcsak hogy betolták a garázsba és megbütykölték, hanem teljesen újra is tervezték. Az alapelv azonban nem változott: az 1999-es versenysorozat összes pályáját pontosan leképezték (még az új sepangi maláj pályát is), s minden jelenlegi istálló összes versenyzője megjelenik a játékban. Beugorhatsz épp csak egy gyors verseny erejéig, vagy részt vehetsz a Grand Prix-k forgatagában, s végigjátszhatsz egy egész GP-szezont Johnny Herbert vagy Michael Schumacher szerepében.

Az új változatban nem játszhatunk mindegyik pályán Quick Race-módban. Csak nyolc helyszín áll rendelkezésre erre a célra. A korábbi verziókkal ellentétben viszont most nincs akkora különbség a két versenymódban az autók irányítása között – bár Grand Prix-módban cserélhetünk kereket, módosíthatjuk a sebességváltó és a felfüggesztés beállításait és még sok minden mást. A Quick Race-módban valóban inkább az a lényeg, hogy padlógázzal nekiinduljunk a pályának, míg a Grand Prix komolyabb hozzáállást követel; ennek ellenére nincs az az érzésünk, hogy két külön játék van előttünk. A kezelés egyértelmű és logikus, és még a kisebb istállók autóival versenyezve sem kell azt hinnünk, hogy egy Mini volánja mögé kerültünk. Grand Prix-módban segítséget kérhetünk a kormányzáshoz és a fékezéshez, ha viszont magunk akarunk fékezni, elővigyázatosnak kell lennünk. Az autók kezelése bármely autóversenyjátéknak alapvető fontosságú része, és a Studio 33 ezt kitűnően ki is dolgozta.

No és az ellenfelek? Az MI elég fejlett, főleg abban az esetben, ha egész Grand Prix-szezont futunk. A fejlesztők szinte még a versenyzők lelke mélyét is feltérképezték – Michael Schumacher a játékban is igen agresszív, míg a többi csúcsvezetőt nagyon nehéz megelőzni. A két játékos számára örömöket nyújtó osztott képernyős mód kissé lelassítja a programot, de ugyebár ez a







A két fő játékmód a Quick Race és a Grand Prix. Az előbbivel (az összesen tizenhat helyszín közül) nyolc pályán bármelyik sofőr szerepében szerencsét próbálhatunk, az utóbbi esetben pedig az egész szezon előttünk áll. Akár 60 körös versenyt is futhatunk, ha annyi türelmünk van, mint a bibliai Jóbnak, vagy épp mazo beütésünk van.



Négyféle nézetet használhatunk az autóban ülve – az orr-perspektíva (fent) jó lehetőség arra, hogy megtapasztaljuk a Forma-1 sebességét. A fékkel azonban csínján bánjunk.



„Johnny Herbert, vagy Michael Schumacher szerepében"

…hetőség is hozzájárul az „F1 érzéshez". …z *F1 '99* kinézetére sem lehet panasz. … fejlesztők egész a tervezőasztalig visszamentek. Az új, nagyfelbontású képi világ valószerűen mutatja be az autókat, pályákat és a környéket – ebben a játékban nem ugranak elő a semmiből fák, vagy épületek. Az apróbb effekteket is …okban fejlesztették. A kipufogónk néha …ángot okád, ha pedig egy reménytelen versenyzőtárs járműve lerobban, nagy füstfelhő száll fel. Murray is büszke lenne, ha látná.

A játék újdonsült változata minden szempontból előrelépést jelent a félresikerült *F1 '98*-hoz képest. Az persze más kérdés, hogy egy újabb F1-játék mennyire dobja fel az embert, de elmondhatjuk: az *F1 '99* visszatér a sikeres hagyományhoz és még hozzá is ad valamicskét. ■

Steve Bradley



A szezon alatt az időjárás az évszaknak és a helyszínnek megfelelően változik.

HOGY KELL...
BOXKIÁLLÁST VÉGREHAJTANI



Nem kell kapkodnod. Ha végigjátszol egy teljes Grand Prix-szezont, lesz alkalmad gyakorolni a kiállást a boxutcába. Lehet, hogy fárasztó, de elvégre is mindenkinek újra kell töltenie az autóját.



Ha már bent vagy a boxban, az a legfontosabb, hogy a szemed az órán tartsd. Nem biztos, hogy elég időd lesz slick (tükörsima) gumik feltételére.



Amikor visszatérsz a versenybe, vigyázz a sebességgel. Ha túlléped a sebességkorlátozást, büntetést kapsz, s ezek az extra másodpercek jócskán leronthatják végső eredményedet.

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

F1 '97
A minden Forma1-játék referenciapontjaként szolgáló program most Platinumként jön ki.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

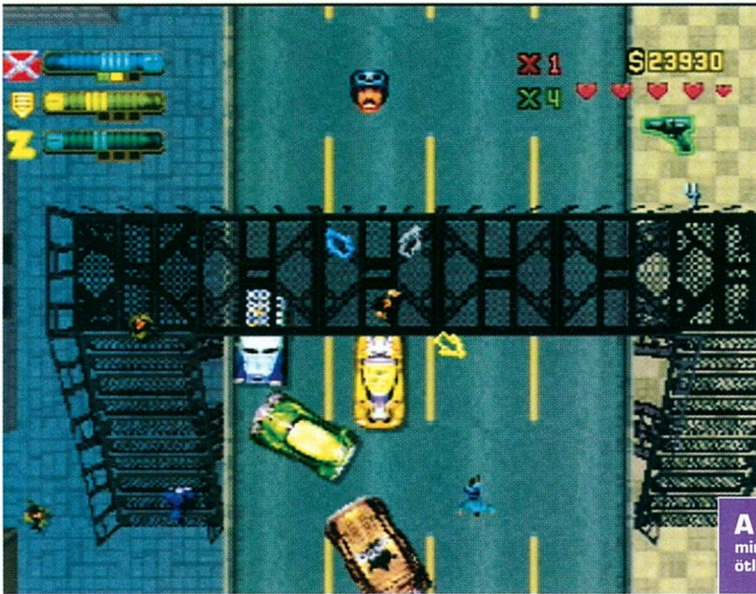
■ GRAFIKA:	Legalább olyan jó a kinézete, mint a játszhatósága	8
■ JÁTSZHATÓSÁG:	Szuper kezelhetőség	8
■ ÉLETTARTAM:	Indulj csak neki a szezonnak	7

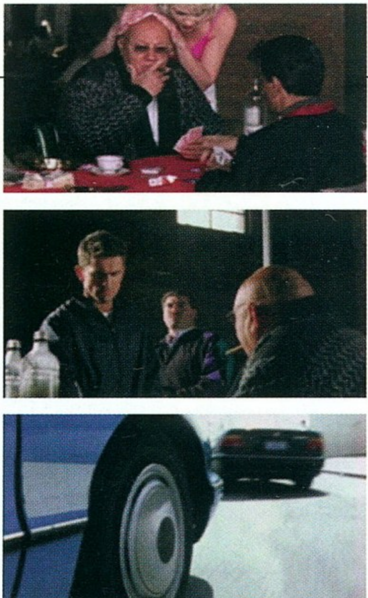
■ ÖSSZKÉP:
Az F1 '99 a tavalyi gödör után most visszahozza a sorozatot a rendes kerékvágásba. Vitathatatlan élettartam, csúcs játszhatóság, szuper látvány, ász effektek, valószerű sebességérzet – Eddie Irvine is ilyet szeretne otthonra.

8 A TÍZBŐL



A *GTA2* egyik nagyszerű újdonsága, hogy fegyvereket rögzíthetsz a kiválasztott járműre





A látványos intro olyan, mint egy mozifilm – és sok játszható ötletet mutat be.

KOCSIKÁZÁS, DROGKERESKEDELEM, AUTÓS ÜLDÖZÉSEK...



Grand Theft Auto 2

„Az egyetlen feladatod, hogy pofátlanul sok pénzt keress..."

KARTOTÉK



KIADÓ:	Rockstar Games
FEJLESZTŐ:	DMA Design
MEGJELENÉS:	Október
KORHATÁR:	18 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Amikor 1998-ban PlayStationön piacra került a *Grand Theft Auto*, a játék alaposan belegyalogolt a bulvárlapok, az országgyűlési képviselők, és a tévés műsorvezetők lelkivilágába – akik, valljuk meg, nem igazán értenek a videójátékokhoz. Most, azok kedvéért, akik tudják értékelni az ilyesmit (és persze elmúltak 18 évesek), megjött a folytatás, a *GTA2*, amely szebb és jobb, mint valaha.

A közeljövő egyik burjánzó metropoliszában játszódó *GTA2* teljesen szabad kezet ad a játékosnak. Az egyetlen cél, hogy bármilyen lehetséges módszerrel vérlázítóan sok pénzt gyűjtsünk össze. A három fő területből (belvárosból, lakó- és ipari negyedből) álló várost egymással rivalizáló bandák uralják. Ha olyat teszünk, ami tetszik nekik, lehet, hogy munkát ajánlanak. Ha kötözködünk velük, lehet, hogy lelőnek az első adandó alkalommal. Bármit is csináljon a játékos a városban, az befolyásolja a bandákhoz, illetve a mindig jelen levő karhatalomhoz fűződő jó, vagy rossz viszonyát.

Az elvégzendő küldetések szinte minden elképzelhető bűntettet magukban foglalnak. Minél veszélyesebb a feladat, annál több pénz és tisztelet jár az elvégzéséért. Autólopás, drogterítés, bérgyilkosság – és még sorolhatnánk. Tulajdonképpen végig lehet játszani a játékot úgy is, hogy közben egyetlen küldetést sem teljesítünk – igaz, hogy így sokkal tovább tart.

A pénzszerzési lehetőségek a lopástól és a rablástól kezdve egészen a taxisofőrködésig tartanak. A *GTA2* tényleg egy olyan játék, amelyet mindenki másképp él meg. Már csak a használható fegyverek, járművek és a lehetséges helyszínek is egyedi játékmódszereket tesznek lehetővé. Remekül sikerült a játék alatt hallható rádióműsor – az ember egyszer csak azon veszi észre magát, hogy csőre feltekert hangerővel kocsikázik fel-alá. A grafika nem olyan szép, mint a *Driver*-ben, viszont mindenen rajta tarthatjuk a szemünket anélkül, hogy az a játék rovására menne.

A *GTA2* egy szívvel-lélekkel készített mestermű, amelybe a készítők apait-anyait beleadtak. Megérdemlik az elismerést. ■

Justin Calvert

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

DRIVER
Izgalmas játék gyönyörű küllsővel. Csaknem tökéletes.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

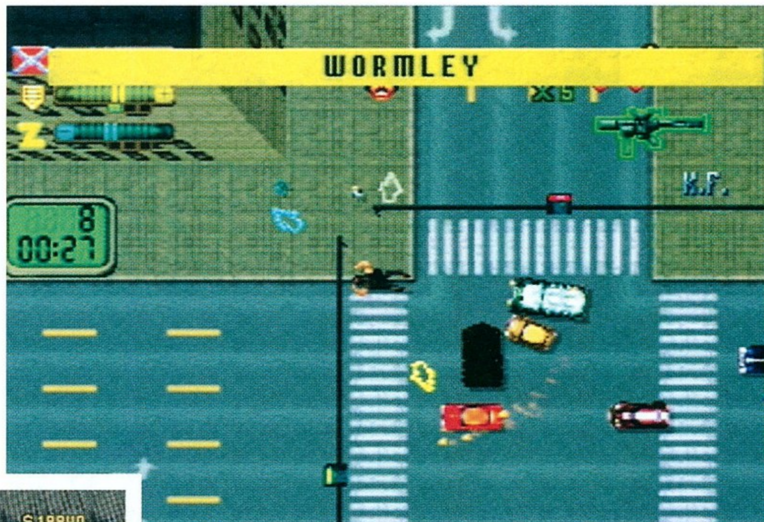
GRAFIKA:	Gyönyörűen kidolgozott, gyors és élethű	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Tedd, amit jónak látsz, és viseld a következményeit...	10
ÉLETTARTAM:	Elég annyi, hogy nem lehet kétszer ugyanúgy lejátszani.	9

ÖSSZKÉP:
Olyan jó, hogy be kéne tiltani – bár valószínűleg már most is illegális néhány isten háta mögötti amerikai államban. Ha elég idős vagy a megvásárlásához, akkor nyugodtan játszhatsz is vele.

9 A TÍZBŐL



A város majdnem minden területén gyűjthetsz tömeggyilkos-bónuszokat: csak fektess ki egy bizonyos számú gyalogost vagy autót az adott időlimit alatt, és egyből nagyot ugrik a pontszámod, a hírhedtségeddel együtt.



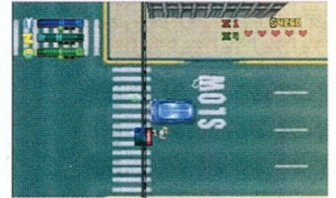
Egy jó kis közlekedési dugó előidézése a legmegfelelőbb mód az eltulajdonításra kiszemelt járművek lelassítására...





HOGY KELL...

BARÁTOKAT SZEREZNI A NAGYVÁROSBAN



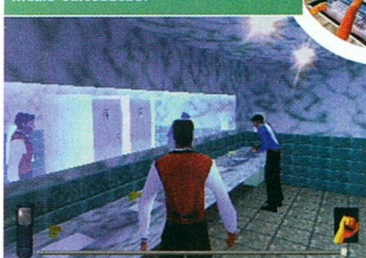
Először is szükségünk van egy autóra. Lehetőleg egy olyanra, amelyik nem fog bedögleni csak azért, mert véletlenül áthajtunk néhány emberen. Egy szép kék furgon például éppen megfelelő.



Ezután behajtunk az egyik banda területére, és annyit ölünk meg közülük, amennyit csak lehet. Agyonlövés, gázolás – bármi belefér. A bandák rokonszenvét ugyanis a vetélytársaik aprításával lehet a legjobban kivívni. Egyszerű, nem?



A Mission: Impossible az azonos című film főhősének (Tom Cruise) szerepébe visz el úgy, hogy számos jelenetet átvesz a mozis változatból











A misszió eseményei a maguk természetes valóságukban (amelynek Te is részese vagy) egy első és egy harmadik személyes perspektíva kombinációjaként követhetőek.

REUMÁS KÉMKEDÉS A KIRÁLYNŐÉRT ÉS A HAZÁÉRT



Mission: Impossible

„Minden igyekezet ellenére a kidolgozás hanyag, a stílus pongyola"

KARTOTÉK

PlayStation Magazin CD MELLÉKLET

KIADÓ:	Infogrames
FEJLESZTŐ:	X-Ample
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	12 év
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

A hírszerzői munka első hallásra talán tetszetős és romantikus tevékenységnek tűnhet, de a valóság azért egy kicsit más. Például a nemrégen lebukott, a szovjeteknek negyven évig kémkedő brit asszonyságról nehéz elképzelni, hogy időnként arcot cserélt, vagy orosz sugárhajtású vadászgépek vezetésére képezték volna ki egykori kenyéradó gazdái. Mégis, ezek a lehetőségek – és még sok más hasonló – rendelkezésedre állnak az Infogrames *Mission: Impossible*jében. Ez a játék a két évvel ezelőtti mozifilm gyenge utánzataként (inkább a tv-sorozathoz hasonlít) a szolgai másolás és áleredetiség szédítő keveréke.

A *Mission: Impossible* leginkább olyan, mint egy fantasy kémjáték, amelyben az ellenség szupertitkait figyeled ki, fontos külföldi személyiségek bőrébe bújsz, távcsöves puskáddal egyenként szeded le a rosszfiúkat, átküzdöd magad a mérges gázzal elárasztott alagsoron, hogy végül a pokoli gonosz erőket is elsöpörd egy tüzérségi támadással felérő roham után. Természetesen az arcátalakító, a méreg, az elektromos mütyürök, a robbanóanyag és a drótvágó használata sem marad el, bár a *Mission: Impossible*-t első és harmadik személyű perspektívából egyaránt lejátszva nem tagadható a játék ambíciózussága.

Sajnos, minden igyekezet ellenére a kidolgozás hanyag, a stílus pongyola. Minden jelemzőn – az unalmas és erőtlen grafikától az ügyetlen menürendszeren át az életszerűtlen karaktervezérlésig (a főhős Mr. Tom Cruise művi átdolgozása) – akadt volna még javítanivaló bőven. Például a kezdő szintek egyikén egy kottát kell megkeressél, ami egy zongoristához kerül majd, aki azért fogja a dallamot lejátszani, hogy egy követségi titkárt előcsalogasson rejtekhelyéről (erről több szó ne essék, különben dühbe jövök). A partivendégek kikérdezése és egy épületen belüli félórás bolyongás után Tom Cruise-szerű szuper titkosügynököd egészen véletlenül bukkan rá a jelzésre úgy, hogy történetesen belezuhan az éppen ott levő egyik székbe (a felületes irányítás eredményeként – na persze).

Mindenképpen a játék dicséretére válik a játszhatóság sokfélesége, de a következetlenség (például bizonyos szinteken tudsz ugrani, míg másokon nem) már önmagában is frusztráló tényező. Egy szó, mint száz: ennél azért jobbat érdemelnénk. ■

Paul Ros

HA EZ TETSZETT, MI SZÓLSZ EHHEZ?

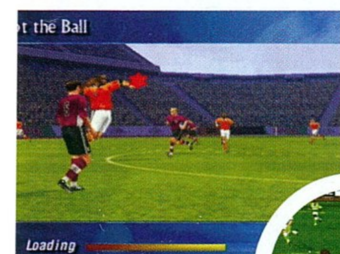
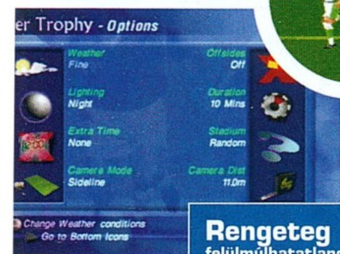
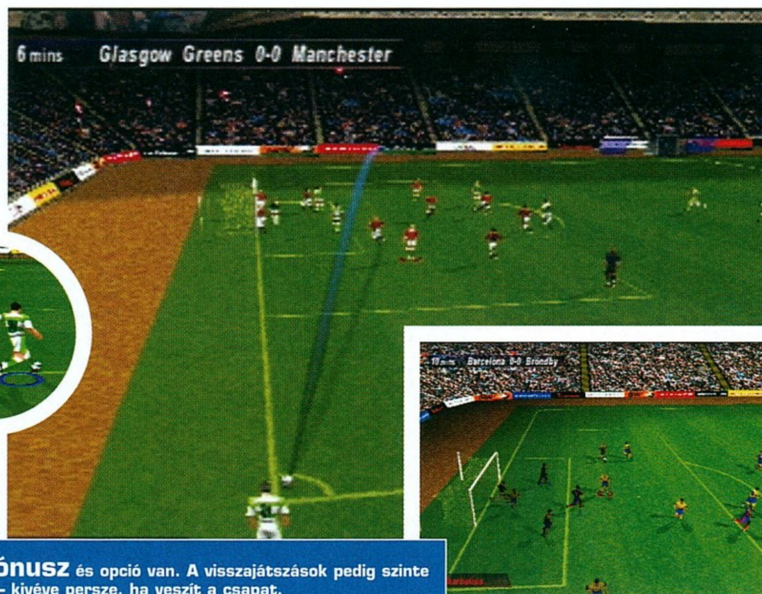
METAL GEAR SOLID
A legjobb játék, amit valaha is gyártottak? Lehetetlen abbahagyni, ha mégis: egyszerűen felejthetetlen.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Néha jó, máskor csúnya	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Változékony, de a felépítés szegényes	5
ÉLETTARTAM:	Nem fogsz mellette sokáig kitartani	6

ÖSSZKÉP: A részelemek külön-külön jól működnek, de az összhatás egy hajszolt játék megbocsáthatatlan következetlenségét mutatja.

6 A TÍZBŐ

Rengeteg bónusz és opció van. A visszajátszások pedig szinte felülmúlhatatlanok – kivéve persze, ha veszít a csapat.



A klasszikus fekete-fehér meccsek üdítő változatosságként szolgálnak a foci hőskorát kedvelőknek; az összes megnyerése után még több rejtett mód nyílik meg.



MÉT FUTBALL – NÉMI KÉTKEDÉSSEL



UEFA Striker

Meglepően könnyű az ollózás és a gólfejelés

ARTOTÉK

ADÓ:	Infogrames
JLESZTŐ:	Rage
EGJELENÉS:	Október
RHATÁR:	Nincs
:	13 990 Ft
TÉKOSOK SZÁMA:	1-4

EZ TETSZETT, MIT ÓLSZ EHHEZ?

FA '99
egyik legkézreállóbban
ányítható játék, elődei
tékes továbbfejlesztése.

Csaknem a nyakunkon a már hagyománnyá váló karácsony előtti futballáradat, melynek idei egyik előhírnöke az *UEFA Striker*. A számos európai és nemzetközi sztárcsapatot felsorakoztató játék valóban széles körből enged választani, a kevésbé híres csapatok hiánya viszont sok rajongónak okozhat csalódást. Azok kedvéért, akiknek van türelmük az ilyesmihez, lehetőség van saját csapatok kialakítására, és szinte minden beállítást tetszés szerint lehet változtatni és elmenteni.

A hasonló játékoknál szokásos játékopciók és bajnokságok mellett saját meccseket is tervezhetünk. A *Libero Grande*-hoz hasonlóan itt is játszhatunk Trainer Mode-ban. Ez nemcsak arra jó, hogy megszokjuk a játék kezelését, hanem – a teljesítményünkre kapott pontok alapján – bónuszcsapatokhoz és egyéb kellemes dolgokhoz juthatunk.

Maga a játék kevés meglepetéssel szolgál. Kifejezetten intelligens focit játszik tisztességes sebességgel. Gyönyörűek a játékos animációk, és az egész csomag szépen kidolgozott. Sajnos kevés az eredeti ötlet, bár lehet, hogy csak azért tűnik így, mert a *This Is Football* már letarolta az ezen a téren szerezhető babérokat.

Nehéz meghatározni, hogy mi teszi az *UEFA Striker*-t kiváló helyett „csak" jóvá, de egész egyszerűen nem olyan jó érzés vele játszani, mint néhány konkurens játékkal. Míg például a szerelés feleslegesen bonyolulttá van téve, addig az olyan dolgok, mint a fejes gólok vagy az ollózás túl könnyen mennek. Egyszerűen nincs meg a kellő egyensúly, és bár a visszajátszásban igen látványos akciókat láthatunk, mégsem helyénvaló, hogy minden egyes gólt jelölni lehetne a Hónap Gólja címre. Egy másik hiba, hogy a kisebb európai csapatok között főként a játékosok gyorsasága és erőnléte jelenti a különbséget. Ezért egy olyan csapattal játszani, mint például a Zürich, fájdalmasan kiábrándító élmény lehet.

Az *UEFA Striker* semmi esetre sem mondható rossznak, de túl sok hibája van ahhoz, hogy komoly versenyzőként tartsuk számon. Egy olyan kétharmados játék... ■

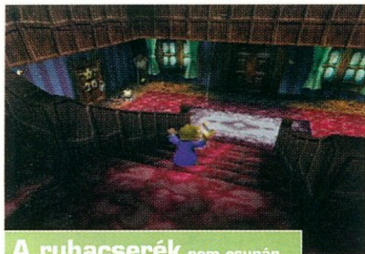
Justin Calvert

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Igényes animáció és látványos stadionok	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Nem olyan jó, mint néhány konkurens játéknál	8
ÉLETTARTAM:	Kellő mennyiségű bónusz és jó testre szabhatóság	9

ÖSSZKÉP:
Az *UEFA Striker* egy elég élvezhető játék, de mielőtt megvásárolnánk, érdemes megvárni a konkurencia megjelenését is.

8 A TÍZBŐL



A ruhacserék nem csupán dekoratív jellegűek – jó néhány új mozdulatot is eredményeznek. Csak ugorj bele valamelyik Jack-in-the-box-ba, amellyel utad során találkozol.





A grafika a PS legjobbjai közül való. Alapvető szerepet játszanak annak a hangulatos környezetnek a kialakításában, amely az álmok birodalmát jellemzi.

ALUDNI, NETALÁN PLATFORMOZNI... AZTÁN NEHOGY ROSSZAT ÁLMODJATOK, SRÁCOK!



40 Winks

„ A te feladatod belépni ebbe a világba, hogy megmentsd a winkeket ”

KARTOTÉK

KIADÓ:	GT Interactive
FEJLESZTŐ:	Eurocom
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SPYRO THE DRAGON
Egy kedves, hihetetlenül kidolgozott, és meglepően eredeti platformer.

A tudósok milliárdokat költöttek arra, hogy rájöjjenek, miért álmodunk. Talán a tudatalatti így dolgozza fel a napközben kapott információkat? Vagy az álom csupán a tudatosság korlátaitól megszabadult fantáziánk? Esetleg valami, amihez a mítikus teremtményeknek, a winkeknek van közük, akik megvédenek minket a gonosz, álmatlanságban szenvedő NiteKaptől, aki megszállottan hoz mindenkinek rémálmokat? Az utóbbi, ha elhiszed a 40 wink történetét.

A két iker, Ruff és Tumble – a szüleik tutibiztos hippik voltak... – egyikének szerepében a te feladatod belépni az álmok birodalmába, hogy megments úgy 40-et a winkekből a hitvány NiteKap karmai közül.

A játék egy teljesen 3D platformer à la *Spyro the Dragon*, megspékelve csinos kis szabad (nem lineáris, szabadon bejárható útvonalat szerepeltető) kószálással, és egy csokor eredeti ötlettel. Ruff és Tumble rémálom-birodalomról rémálom-birodalomra végzik dolgukat, kísértetjárta házakat, cápajárta tenger alatti helyszíneket, űrkikötőket bejárva; segítségükre van ebben egy pár karaterúgás, huppanás, és szörnyijesztő kiáltás.

Ezek mellett a pályákon elszórt különböző jack-in-the-boxok (dobozból nyitásra kiugró rugós figurák) segítségével robottá, ősemberré, nindzsákká változhatnak, amelyek mindegyike saját extra mozdulatokkal is rendelkezik. Az itt felsoroltak nagy segítségedre lesznek a szellemek, emberevő növények, tüskéshalak, gyilkos R2D2-k elintézésében, akik a pizsamaalsódra vadásznak – persze csak metaforikus értelemben.

A grafika igazi tanúbizonysága annak, hogy a fejlesztők milyen jól megismerték a PS-t az elmúlt években, telepakolva a játékokat nagy felbontású helyszínekkel, a részletekre nagy figyelmet fordítva. Bár a díszle[illegible] nagy részének csupán dekoratív szerepe va[illegible] – de jó is volna lezúzni az összes asztalt, cs[illegible]repet, növényt, amit csak látsz... –, a játék t[illegible]gadhatatlanul ott van a legszebbek között.

A kiváló játékmenettel rendelkező *40 Winks* ugyan a szokásos platformervonalat követi: kapcsolók aktiválása, főszörnyek kinyírása, rejtett pályák feltárása; a szintek változatossága mégis inspirálja az embert [illegible] játékra, és az esetek nagy részében valami újba, meglepőbe botlasz majd.

Valószínűtlen, hogy a *40 Winks* feje tet[illegible]jére állítaná a világot. Kidolgozott, szép, jól játszható, nagyon szórakoztató 3D platformer. Ha tényleg szereted az ilyesmit, megéri megnézni; ha nem, valószínűtlen, hogy emiatt otthagynád a *Dino Crisis*-t, va[illegible] akár egy üveg gint... ■

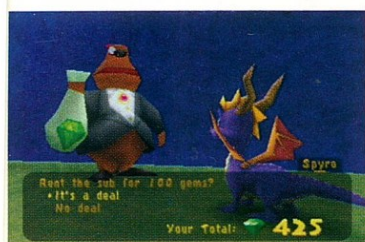
Paul Rc

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Tagadhatatlanul imádnivaló	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Néhol fellelhető a zsenialitás szikrája	7
ÉLETTARTAM:	Több, mint elégséges számú pálya	7

ÖSSZKÉP:
Tipikus viccbeli szőke nő: buta, szép, és nem mondanál nemet egy gyors körre vele sem most, sem később. Nem igazán stílusteremtő azonban, és valószínűtlen, hogy rákapnál tőle a platformerekre, ha eddig ez nem történt meg.

7 A TÍZB



Gyöngyeid bölcs elköltése ugyanolyan fontos, mint a pontosság a köpköpésben. Moneybags (Pénzeszsák) bérbe adja neked tengeralattjáróját egy csekélyebb összegért...





Most nem csak repülni kell. Ha nem tanulsz meg úszni, nem tudod megmenteni a vízicsikókat tengeralatti istállójuk újbóli elárasztásával, így újabb talizmánhoz jutva.

AZ *APE ESCAPE* MAJMAI MEGSZÖKTEK. A *TOMB RAIDER* SÍRBOLTJAIT KIRABOLTÁK. CSAK AZ A KIS SÁRKÁNY NEM ADTA FEL...



Spyro 2: Gateway To Glimmer

„Lehetetlen bármit kitalálni, ami még jobbá tenné"

KARTOTÉK





KIADÓ:	SCEE
FEJLESZTŐ:	Insomniac Games
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

Aranyos, nem? Mindenki ezt gondolja, amikor ránéz Spyróra. De van-e olyan cuki, őzikeszemű, már-már betegesen szeretetreméltó, hogy ez eltérít a jelenlegi legjobb platformer megvásárlásától? Na nem; azok mögött az imádnivalóan hatalmas szemek mögött egy penge platformagy rejtőzik.

Az első részben Spyro tudott menni, nekifutni, ugrani, siklani. Most úszik, merül, lebeg, mászik. Mindez jól is jön, mivel Glimmer az eddig még soha nem tapasztalt magasságok és távolságok világa. Ha felugrálsz egy lépcsősoron egy minaret tetejére, tornyok, fallal körülvett birtokok, mérgező árkok útvesztője tárul szemed elé. Ami még jobb, hogy ez a *Spyro 2* – itt nem érvényes az a szabály, hogy mindent a szemnek... most lecsúszhatsz, és előzőleg láthatatlan platformokra érkezhetsz, lebegő tárgyakat gyűjthetsz be, vagy megmarkolhatod egy távoli létra fokait. Spyro világában minden olyan kézzelfogható, olyan élő, hogy majdnem elhiszed, valódi. Komolyan.

Az első *Spyro*-t sok kritika érte, sokan túl üresnek találták; ez semmiképpen sem mondható el az *S2*-ről. Míg a fő feladatok aránylag egyszerűek, elég kisebb küldetés van ahhoz, hogy még a legenergikusabb sárkányból is kifogyjon a szusz. Ezek a néhány csillagos nehézségtől (egy sor lámpás meggyújtása) a négy-, ötcsillagosig terjednek (egy csapatnyi lávabéka csontjainak begyűjtése). Minden sikeres akcióért cserébe kapsz egy talizmánt; ha ezekből eleget gyűjtesz össze, egy extra pályát nyersz.

Csak mikor már félúton vagy kifelé egy működő vulkán belsejéből, létráról létrára ugrálva és tűzlabdákat kerülgetve, akkor jut eszedbe, hogy „Várjunk csak, ez ugyanaz a játék, amelyik öt perce még fejtörőket végeztetett vagy kisteknőcöket szedetett össze velem?...". Az *S2* pokolian nehéz, és ha olyan megjegyzésre vársz, hogy „ez a játék csak gyerekeknek való", nos, készülj fel egy hosszúúúúúúú várakozásra...

Tulajdonképpen a *S2* olyan kidolgozott minden részében, hogy lehetetlen bármit kitalálni, ami még jobbá tenné. Kivéve talán a zenéjét. Talán... ■

Pete Wilton

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

APE ESCAPE
Ahol gyorsan játékélményhez jutsz, amit a többszöri gyakorlás fényesre csiszol.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Gyönyörű látképek minden kanyarban	10
JÁTSZHATÓSÁG:	Kilences faktor, alfeladatok sokaságával	9
ÉLETTARTAM:	A befejezés csak a kezdet. Próbáld összegyűjteni az összes talizmánt!	10

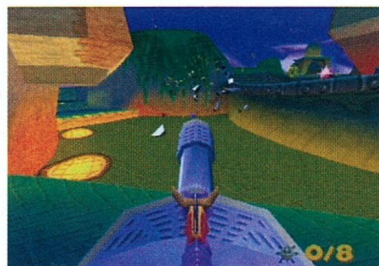
ÖSSZKÉP: Minden játék más, úgyhogy nem lehet egy játékot tökéletesnek kikiáltani; a *Spyro 2: Gateway to Glimmer* azonban olyan közel jutott ehhez, amennyire csak lehet. Zseniálisan kiegyensúlyozott játékmenet, emellett nagyon aranyos.

10 A TÍZBŐL

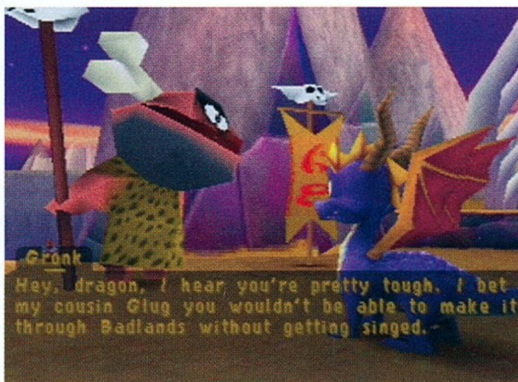


Ha elég ellenfelet győzöl le, lehetőséged lesz talizmánokat gyűjteni, és bónusz pályákra juthatsz; ezeken végignyomulva extra kincseket gyűjthetsz be.





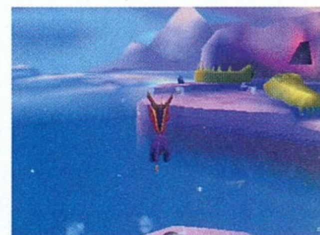
Míg a tűzokádás és az öklelős támadás megfelelő a legtöbb ellenfél legyőzésére, a repülő lények ellen a kököpdösés és a fegyverek ajánlottak – ezek használata egyébként rendívül kellemes...



HOGY KELL... ÁTJUTNI A SZAKADÉKON



Olvaszd ki az eszkimókat, és néhány pillanat múlva vad rohangászásba kezdenek, minek során ráállnak a mérleghinta egyik oldalára.



PANNNNG! Egy akrobatikus mozdulattal később már repülsz is egy távoli platform felé; ezzel is megvolnánk...



MEDI EVIL

Szegény lovag! Már nagyon régen vár rá, hogy bosszút állhasson. Így egy kicsit már rozoga állapotban van. Persze, ha sikerül a megfelelő fegyvereket összegyűjteni, máris jobb esélyekkel folytathatja a kutatást. Full "háromdés" kaland!



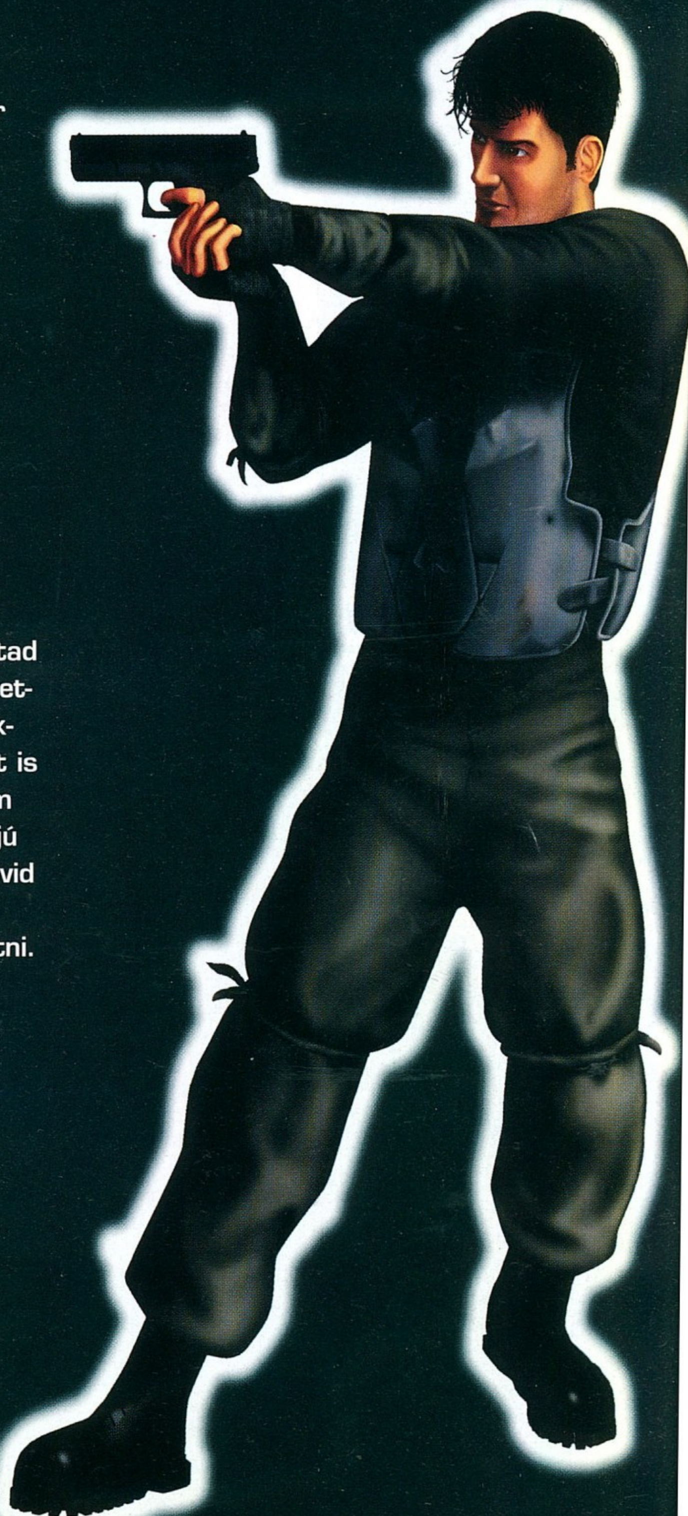
SPYRO THE DRAGON

Ha az összes ládát szétzúztad Crashsel, ha már minden ketrecet kinyitottál Crockal, akkor itt az ideje, hogy Spyrót is győzelemre segítsd egy nem kevésbé kidolgozott grafikájú játékban! A kis tűzokádó rövid idő alatt a legjobb barátod lesz. Nem lehet nem szeretni.



RIDGE RACER TYPE 4

Az öreg PlayStationösök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúcskísérletre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!





Építs klubhotelt, hogy megkopaszthasd az újgazdag utazókat.



Növeld a pálya befogadóképességét és emeld a jegyárakat.



Akármilyen jól is néznek ki a valós idejű bejátszások, a játék alatt a figurák kissé széle-hossza egy kinézetűek. A kapus egyfolytában kidobja a labdát kirúgás helyett, a játékosok pedig sokszor akkor is taccsra rúgják, illetve kiviszik a labdát, amikor nincsenek különösebb nyomás alatt.

AZ ARMANI KÜLSŐ MÖGÖTT IZZADT BÁRÁNYBŐR BÚJKÁL...



FA Premier League Football Manager 2000

„Az *FAPL Football Manager* egyszerre ad túl sokat és túl keveset..."

KARTOTÉK

KIADÓ:	Electronic Arts
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Október
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

LMA MANAGER
Kétségtelenül a mezőny legjobb futballmenedzser-játéka

PLAYER MANAGER 98-99
Élvezetes statisztikaorgia egyenletrajongóknak

Az *FA Premier League Football Manager 2000* egy későbbi, silány másolat sorsára ítéltetett. Ha volt olyan, amit nehéz volt követni, akkor mit is mondhatnánk a korszakalkotó *LMA Manager*-játékról? Lehetetlen utolérni. Akármilyen szép a grafikája, akármennyire élményszerű a játékmenete, az *FAPL Football Manager 2000* nyomába sem érhet a Codemasters dögös menüvarázslatának.

Az *LMA* megjelenése előtt azt mondtuk volna, hogy az *FAPL Football Manager 2000* megtette a magáét. Nem sok újdonság van benne, de jól néz ki és jól játszható. Az elmúlt hónapokban azonban a menedzserjátékok világa hatalmas változáson ment át. A kapufákat nemcsak odébb helyezték, hanem másik stadionba vitték.

Ugyanúgy, mint az *LMA*-ban, itt is real time (valós időben) nézhetjük az eseményeket. Láthatjuk, ahogy a focisták kapura lőnek, és a fejüket fogják egy-egy kihagyott helyzet után. Bár a játék eseményei valószerűnek tűnnek, a játékmenet maga nem az. Vannak gól- és gólpassz-statisztikák, de sehol nem láthatjuk az eredményes és eredménytelen szerelési, valamint passzkísérleteket, így sosem tudjuk meg, valójában milyen formában vannak az aranylábú gyerekek. A taktikáról nem is beszélve. A meccs előtt több dolgot is átállíthatunk, de ha egyszer elkezdtük a meccset, csak a felállást változtathatjuk meg, és játékosokat cserélhetünk be. Hamar rájön az ember, hogy a gyorsnak és valós idejűnek tűnő játékmenet csak a csillogó felszín.

Az *FAPL Football Manager 2000* egyszerre ad túl sokat és túl keveset. Amikor egy játékos lesérül, a játék automatikusan helyettesíti egy cserejátékossal – de várjunk csak; vajon ellenőrizte a csere formáját, vagy képességeit? No meg itt van a játékos-megfigyelés rendszere. Európai szupersztárokat akarsz igazolni? Számos menün kell átügyetlenkedned magad, fura hangzású neveket kell megjegyezned, és ha a kiszemelt visszautasítja az ajánlatodat, kezdheted elölről az egészet.

Őszintén szólva, az *FA Premiere League Football Manager 2000* azért vállrándítással elintézi néhány egyéb menedzserszimulátor hiányosságait. A menürendszere jobb, mint a legtöbb vetélytársáé, ezáltal gyorsan hozzáférhetünk az üzleti, játékos-megfigyelési, illetve edzői opciókhoz. Ügyesnek tűnik még akkor is, ha van néhány idegesítő sajátossága. Ha a szezon előtt jött volna ki, a *FAPL Football Manager 2000* dobogós lehetett volna. Így viszont a kiesés veszélye fenyegeti... ■

Pete Wilton

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Csúnya menük, de sok valós idejű esemény	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Nehézkesen játszható és általánosságban túl sekélyes	5
ÉLETTARTAM:	A Premier-fanatikusok biztos játszanak majd vele pár idényt	6

ÖSSZKÉP: Az *FAPL Football Manager 2000* modernnek tűnik, de hiányzik belőle a mélység és a kidolgozottság. Bár könnyebben irányítható, mint régebbi szimulátor-társai, az edzői, játékos-megfigyelési és stratégiai opciókat közel sem nevezhetnénk felhasználóbarátnak.

6 A TÍZBŐL

FA Premier League Football Manager 2000

Mint minden menedzserjátékban, legtöbb időnket itt is menük nézegetésével és statisztikák összehasonlításával töltjük. Ez nem olyan vészes, mint jó pár régi stílusú menedzser-játékban, de azért elég fárasztó a kezdőcsapat és a tartalékok között gördülgetni.

ura módon az *FAPL Manager 2000* fukarkodik a statisz-
tikákkal. Van benne formakövetés, amelyből láthatjuk, hogy alap-
ban véve jól, vagy rosszul játszik labdarúgónk, de sehonnan nem
erül ki, hogy melyik játékos szerelései jönnek be és melyiké nem.

HOGY KELL...

KÜLFÖLDI JÁTÉKOST TALÁLNI

Az első lépésünk az lenne, hogy belépünk a Scouting (Játékos-megfigyelés) opcióba, de ez csak belföldi játékosokat vesz figyelembe, így a főmenün át a Search (Keresés) opcióba kell mennünk.

Ekkor a csapatmenü a célpont. Majd kiválasztunk egy játékost, és ajánlatot teszünk.



A sikerhez szükséges lesz, hogy jól megjegyezd az egyéni útvonalakat – minden sarkot és bukkanót.

Az ember-ember elleni küzdelem mindig alkalmas arra, hogy baráti kapcsolataidat megszilárdítsa.

A SÁR, ISZAP, FÁJDALOM, BUKÓSISAKOK ÉS SÉRÜLÉSEK VILÁGA. ISTEN HOZOTT A NYEREGBEN

Championship Motocross

„A kamera a sebesség és zűrzavar valóságát közvetíti"

KARTOTÉK



KIADÓ:	THQ
FEJLESZTŐ:	Funcom
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

Csodálatos és egyben különös az emberi természet. Égbetörő óriási üvegpalotákat építünk, amikben élünk és dolgozunk. Az univerzumot kutatjuk, hogy felfedezzük titkos működését. Életveszélyes, hihetetlenül erős motorral ellátott kétkerekűre pattanunk, hogy azokon a piszkos, sáros emelkedőkön versenyezzünk, nem kímélve se magunkat, se versenytársainkat.

Légy üdvözölve a *Championship Motocross* világában. Az indulás látványos. A mögötted levő, alapértelmezett kameraállás a sebesség és zűrzavar valóságát közvetíti. A grafika dinamikus és vaskos, amivel a sportág „ÜTKÖZÉS! Ó, A LÁBAM!" izgalmait azonnal érzékelhetővé teszi. Ezekben az ösztönös, gyomorszorító pillanatokban elragadtatott arccal ülünk gépünk előtt, és csak versenyzünk és versenyzünk.

Maga a verseny különbözik a mai modern és materialista megszállott versenyvilágtól, inkább a jó öreg nyolcvanas évekbeli pénzbedobós gépek stílusára emlékeztet bennünket. Némi elmélyedés után azonban rájövünk, hogy a hajszálpontos sebességkontroll és a csúszások olyan érzést keltenek bennünk, mintha mi magunk is egy motoron ülnénk. A sikerhez elengedhetetlenül szükséges még az útvonalak pontos emlékezetbe vésése.

A *Championship Motocross*-ban vadul változóak az ütközések. Egy abszolút komoly korláthoz csapódás után csak annyi történik, hogy visszapattansz az útra, míg egy enyhe, ugrás utáni landolással könnyen a földön csúszva találod magad. Az ellenfeleket sem kell félteni: Supermant megszégyenítő sebességekre képesek. Ellenben nincs első személyű nézőpont. Ez felettébb furcsa.

Ugyanakkor a garázsopciók skálája teljes. Az ember-ember elleni küzdelem mindig is jót tett a versenybarátságnak, és a 125 köbcentis űrtartalomtól az 500 köbcentisig terjedő választék sem lebecsülendő. Anélkül, hogy a játék sima mechanikus szimulátorrá válna, az egyszerű motorbeállítási opciók kedvezően befolyásolják a taktikai és stratégiai lehetőségeket. Ez egy kemény verseny, ami a manapság annyira hiányzó mozgalmas szórakozást kínálja leendő rajongóinak. Ennek fényében még a hagyományos amerikai punk-metal zenei hangzást is megbocsáthatnánk neki. Vagy mégsem?

Kieron Gillen

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

SLED STORM

Szemtelen ugrások egyvelege, cselek és útlevágások. Egyszerű és igénytelen, de jól játszható.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Vibráló, vaskos és őszintén felpezsdítő	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Határozottan arcade-os kezelést igényel. Szórakoztató, de egy kicsit behatárolt	7
ÉLETTARTAM:	A kétjátékos mód valamit javít rajta, de *Gran Turismo* nem lesz belőle	6

ÖSSZKÉP: Majdnem határtalan, kitűnő szórakozás. Durva a grafika, ennek ellenére mégis élvezetes. Sokkal több erő és frissesség van benne, mint a legtöbb verseny-szimulátorban. Tehát... Ha szereted a motorversenyeket, ez is tetszeni fog.

7 A TÍZBŐL

VÁLASZD KI AZ ÉPÍTŐELEMEKET, A KAROSSZÉRIÁT, A PILÓTA ARCÁT... VÁLASZD A LEGO-T



Lego Racers

KARTOTÉK

KIADÓ:	Lego Media
FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1-2

A *Lego Racers* zseniális alapötletre épül. Olyan autóversenyről van ugyanis szó, ahol nem csak kész autók közül választhat a versenyző, hanem saját készítésű gépekkel is rajthoz állhat. Ha a kész gépkocsi-műremek vezetési tulajdonságai esetleg mégis egy fél tégláéval vetekednének, még mindig lehetőség van a hibák utólagos kijavítására.

Maga a versenyzés nem túl bonyolult dolog, és bár a fiatalabbak számára tervezték, a tanpálya bárkinek kihívást jelenthet. Fegyverféle dolgok is begyűjthetők, amelyekkel némi taktikai gondolkodást is be lehet csempészni a játékba. Maguk a pályák elég jól tervezettek, és néhány bajnokság megnyerése után már elég sokukon indulhatunk.

A *Lego Racers* sajnos nem olyan szépen kidolgozott, mint sok konkurens játék, és ha azt mondjuk, hogy gyerekeknek készítették, az azt is jelentheti, hogy a fiatalság nem tudja értékelni a *Speed Freaks*-hez hasonló játékokat.

Justin Calvert



A jármű kialakítása majdnem annyira fontos, mint az autóversenyzői képességek.

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Színes és funkcionális, összességében azonban unalmas	6
JÁTSZHATÓSÁG:	Jobb kezelhetőséggel kifejezetten versenyképes játék lenne	7
ÉLETTARTAM:	Ha ketten játsszák, igen szórakoztató tud lenni – legalábbis egy ideig	7

ÖSSZKÉP: Vannak jó ötletek a játékban, amiket talán egy következő részben ki lehetne dolgozni. Az autóépítés legalább olyan szórakoztató, mint maga a verseny, de ez sajnos inkább a versenyt minősíti.

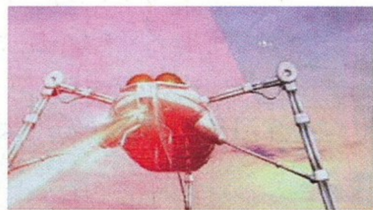
6 A TÍZBŐL

KELLEMES KARÁCSONYI
ÜNNEPEKET
ÉS
BOLDOG ÚJÉVET
MINDEN KEDVES OLVASÓNKNAK!



A legtöbb szinten a lövöldözés a kulcs a sikerhez, de néhányszor konvojokat kell ellátnod, szállítanod, védened.





A háromlábú marslakók fenyegetőek, mint mindig, és neked kell őket leküzdeni a századforduló derekán!



Míg néha lőnöd és vezetned is kell, máskor csupán célzási képességeidre van igény...

„JÖNNEK A MARSLAKÓK!" – KIÁLTJA JOHN BULL. „ELKAPNI ŐKET!" – DÖRREN A *PSM*



The War Of The Worlds

„Zörgess körbe ólommal szórva mindent, aminek három lába van

KARTOTÉK

KIADÓ:	GT Interactive
FEJLESZTŐ:	Rage
MEGJELENÉS:	November
KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990 Ft
JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1

HA EZ TETSZETT, MIT SZÓLSZ EHHEZ?

TWISTED METAL 2
Motorizált pusztítás magas fokon. Nagy robbanások, jó csomó rakétázás.

Ha szereted a motorizált pusztítást, a *WOTW*-re felcsillanhat a szemed. Ha azonban úgy gondolod, hogy mondjuk a *Final Fantasy VII* vagy a *Gran Turismo* túl felszínes neked, jobb, ha levágsz egy gyors hátraarcot…

A fiatalabbak kedvéért Jeff Wayne volt az, aki újra kitalálta H. G. Wells *The War Of The Worlds*-ét (Világok Háborúja) még a 80-as években egy kísérletező jellegű albummal, amelyen Richard Burton és Nigel Hawthorne hangfenomének mellett a tiszta elektronika került a főszerepbe – a *WOTW*-játék rengeteget köszönhet ennek a bakelitkorongnak, de az olyan játékoknak is, mint a *Twisted Metal* vagy a *Vigilante 8*. Ha nem éppen robbantgatva száguldozol, akkor robbantgatva álldogálsz, szövetséges konvojok útját biztosítandó, amelyek még több járművet szállítanak, hogy legyen mivel még többet robbantgatnod… Jól látható, hogy a PS-es *WOTW* tökéletesen különbözik a PC-s verziótól, mert amíg az utóbbi egy stratégia – *C&C*-klón háromlábúakkal –, a konzolos változat egy lövöldözős őrület.

Sajnos ki kell mondjuk: a játék a vizualitás csődje. A marsi harci gépek ahelyett, hogy a távolba érve elhalványodva kerülnének ki látóterünkből, hirtelen eltűnnek, a robbanások alattomos módon szakadtas vázzá emésztik a járműveket, valósághűtlen golyónyomok jelennek meg a közeli és távoli objektumokon egyaránt. Röviden, nem túl izmos.

Ennek ellenére, valamilyen szinten élvezhető a játék. A hasonló stílusú játékoktól eltérően az irányítás könyörületes, és eléggé kézreálló. Ahelyett, hogy a járgány beragadna a tereptárgyak mögé, inkább megkerüli őket; és az, hogy a lövések és a jármű irányítása különálló, nehezebbnek tűnik, mint amilyen valójában. Wayne hanganyagával tökéletes harmóniában a *WOTW* a háttérzene játékbeli megfelelője – különösebb odafigyelés nélkül gyűjtögethetünk embereket, utánpótlást, ólommal szórva meg mindent, aminek három lába van.

Nincs mese, a *WOTW* se nem elég eredeti, se nem elég fantáziadús ahhoz, hogy magas pontszámot kaphasson, de furcsamód csak a technikai problémák miatt nem kaphatott 7-et a 10-ből. Több benne a pop-up és a fegyverek fájdalmasan lassú célkövetése, mint amit még el lehetne viselni anélkül, hogy azt mondanád: na nem, ennél többet vártam volna. Ahogy Wayne dalszövegében is áll: „Az esélye, hogy bármi jöjjön a Marsról / Azt mondják, egy a millióhoz". Talán úgy értette, hogy „bármi jó"… ■

Pete Wilto

PlayStation Magazin ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Néhol elmegy, de általában elég szakadt	5
JÁTSZHATÓSÁG:	Sok a robbantgatnivaló, de keveset kell stratégiázni	6
ÉLETTARTAM:	Meglepően élvezetes, ha nem veszel tudomást a hibáiról	6

ÖSSZKÉP: A jó zenét és az ötleteket elnyomja a gyenge kivitelezés. Ha csak a járművezetés közben való viselkedésére több figyelmet fordítanak, és a grafikát kicsit kidolgozottabbra és tisztábbra csiszolják, a játék nagy siker lett volna.

6 A TÍZBŐ

Színkódok
- AUTÓS JÁTÉK
- KALANDJÁTÉK
- VEREKEDŐS JÁTÉK
- LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉK
- RPG/SZEREPJÁTÉK
- SPORTJÁTÉK
- STRATÉGIAI JÁTÉK

SZIGORÚAN TITKOS

ÜDVÖZLÜNK A PSM ÚJJÁSZERVEZETT SZIGORÚAN TITKOS ROVATÁBAN- A TIPPEK ENCIKLOPÉDIÁJA NYITVA ÁLL ELŐTTED. REMÉLEM, TUDUNK SEGÍTENI...

ÜDVÖZLET...



Ezen a helyen ezután is megtalálsz mindent, amire kedvenc játékod befejezéséhez szükséged lehet. Ha eddig nem így történt volna, ragadj tollat, és írd meg a kívánságodat, és mi minden követ megmozgatunk, hogy az illetékesekből kicsikarjuk a megoldást.

Dan Mayers







A hónap tippje

Crash Bandicoot 3: Warped

Hot Coco rejtett szint
Menj a 14. szintre, és menj úgy körülbelül a szint feléig, ahol a baloldalon egy űrlény-átkelő táblát találsz. Menj neki a táblának, és a 31. szinten találod magad.

Eggipus Rex rejtett szint
Menj a 11. szintre, indulj el a sárga gyémántért. Menj addig a részig, ahol egy dinoszauruszba ütközöl, amely megkergeti Crash-t. Hagyd, hogy a második pterodaktilusz elkapjon, és a 32. szinten találod magad.

Instant Uka Uka (PAL verzió)
Nyomd le: △ + ○ + ⊗ + □.
Megjegyzés: ezt egy életben (életente) csak egyszer teheted meg.



HIVATALOS MEGOLDÁS

JÁTÉKLEÍRÁSOK!

KÍVÁNJ EGYET!

ERŐVONAL

TOP TIPP

KÍVÁNJ EGYET

DRÁGA PÉNZEN VETT JÁTÉKOD A POLCON POROSODIK, MERT MÁR AZ ELSŐ SZINTEN MEGAKASZTOTT EGY TRÜKKÖS FEJTÖRŐ? ELŐ A PORRONGYOT! HÁTHA SZEREPEL E HAVI VÁLOGATÁSUNKBAN A MEGOLDÁS.

Kérte: Koós Judit

HOGYAN... ÉLJÜK TÚL LARA KALANDJAIT

Tomb Raider II

Tudom, hogy rengeteg a dolguk, és nagyon elfoglaltak, de Önök az utolsó REMÉNYSÉGÜNK, hogy a Tomb Raider II. játékban tovább tudjunk lépni. Mivel rendszeres olvasói vagyunk a magazinnak, tudjuk, hogy meg szoktak jelentetni különböző kódokat az élet feltöltéséhez, pályák átugrásához stb. Időhiány miatt kb. 2 hónapja játsszuk ezt a programot, és most sajnálatos módon, a kolostor pályán elakadtunk. Sajnos olyan kevés az életünk, hogy nem tudjuk megölni a terembe belépő 4 katonát (szerzetest), pedig már hetek óta próbálkozunk. Ezúton kérném Önöket, hogy legyenek szívesek megírni a kódokat, vagy azt, hogy esetleg hol lehet ennek utánanézni (újságban, Interneten stb.).

A kódok:

Szint átugrása (PAL verzió)

Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az R1-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az R1-et.) Az L2-vel gyújts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az R1-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a ↑ + ◎ megnyomásával ugorj egyet előre (már ha az alapbeállítású gombkiosztással játszol).

Az összes fegyver (PAL verzió)



Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. (Megjegyzés: a lépkedéshez tartsd lenyomva az R1-et és nyomd a jelzett irány gombját, de forgásnál és ugrásnál engedd el az R1-et.) Az L2-vel gyújts meg egy fáklyát. Lép egyet előre, egyet hátra, engedd el az R1-et, és legalább háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a ↓ + ◎ megnyomásával ugorj egyet hátra.

Kifogyhatatlan mennyiségű fáklya

Aktiváld az előző két kód valamelyikét. Azután nyomd meg a háromszöget, hogy előhozd Lara fegyvereit, majd nyomd meg az L2-t. Meg fog jelenni egy fáklya, még akkor is, ha Lara cuccai közt (Inventory) nincs egy sem.

Szétrobbanó Lara

Játék közben végeztesd el Larával a következő dolgokat. Lép egyet előre, egyet hátra, tartsd lenyomva az R1-et (lépkedés), és közben háromszor fordulj teljesen körbe a tengelyed körül bármelyik irányban. Ezután a ↓ + ◎ megnyomásával ugorj egyet hátra.

Bónusz audio

Tedd a lemezt egy audio CD lejátszóba, és indítsd el a második „számot". Meghallgathatod a játék zenéjét és szövegeit.

Sziasztok!

Hát, igen. Vége az ősznek, leesett az első hó, de a levelek csak hullanak, csak hullanak – főleg ha a postás hasra esik a küszöbünkben. Ebből következően van egy rossz hírem, meg egy jó hírem. Melyikkel kezdjem? A rossz: már annyi levéllel halmoztatok el engem, hogy nem tudom mindet az éppen soron következő számban megválaszolni. De a jó hír az, hogy előbb-utóbb azért mindenkinek fogok válaszolni. Tehát ne csüggedjetek. Egy dolgot illetően azonban ki kell, hogy ábrándítsalak titeket. Tündér ide vagy oda, a rovat oldalainak száma véges, ezért teljes végigjátszásokat nem áll módomban leírni. A Final Fantasy VIII (amire Tóth Róbert budapesti olvasónk lenne kíváncsi) és a Resident Evil 3 (amit Schmidt Zoltán mezőkövesdi és Rékasi Attila tatai olvasónk kért) végigjátszásai – mivel új játékokról van szó – a közeljövőben talán szerepelni fognak a megoldás rovatban, de régebbi játékokat (Resident Evil 1-et, a Drivert még egyszer részletesebben, stb.) sajnos hely híján nem tudunk betenni. Viszont konkrét problémák megoldásában szívesen segítek, és kódokat is kaphattok minden mennyiségben. Különben is, ha mindent a szátokba rágok, abban mi a jó? Ügyes, okos gyerkőcök vagytok, valamit azért ti is csinálhattok, nem? Na, azért!

Jó játékot!

PSM-Tündér

Kérte: Pestiné Szűcs Andrea Jászberényből

HOGYAN... RENDEZZÜK EL VÁZÁINKAT

HERCULES

A kedvenc játékom a Herkules [...] A harmadik szint a „Kentaurok erdeje". Itt a játék végén képtelen vagyok a kentaurt legyőzni, és továbblépni. Nem tudom, tudnátok-e segíteni, mert már nagyon kétségbe ejt a dolog. Nagyon szeretném a jelszót megkapni. [...] Van, illetve lenne lehetőség arra, hogy úgymond „régebbi" játékok megoldását közzétegyétek? Ugyanis van még egy megoldatlan játékom, az „Elveszett gyerekek városa".

Kedves Andrea! Sajnos helyhiány miatt nem tudjuk régebbi játékok teljes leírását megjelentetni a lapban. De ha konkrét problémával fordulsz hozzánk – más szóval megírod, hol akadtál el egy játékban – akkor természetesen segítünk megoldani a dolgot. Például a Hecules jelszavait máris közöljük.

Jó mulatást!

Szint	Jelszó
The Hero's Gauntlet	Sárkánykígyó, Medúza, Érme, Medúza
Kentaur's Forest	Kentaur, Herkules Sziluett, Minotaurusz, Íjász
The Big Olive	Kentaur, Érme, Sárkánykígyó, Herkules Sziluett
Hydra Canyon	Érme, Gladiátor Sisak, Érme, Katona
Medusa's Lair	Íjász, Pegazus, Íjász, Kentaur
Cyclops Attack	Gladiátor Sisak, Pegazus, Herkules Sziluett, Íjász
Titan Flight	Katona, Érme, Érme, Villám
Passageway of Eternal Torment	Medúza, Katona, Kentaur, Pegazus
Vortex of Souls	Katona, Villám, Katona, Kentaur
End	Pegazus, Katona, Kentaur, Katona

Kérte: Csiki Attila Budapestről és Szabó Attila Taksonyból

HOGYAN... KOCSIKÁZZUNK KEDVÜNK SZERINT

Need For Speed: High Stakes

Rendőrautók

Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. Ide írd be a következőt: Nfs_Pd (a „_" szóközt jelent). Így „Hot Pursuit" módban elérhető lesz a rendőrkocsik nagy része.

Helikopter

Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. A névhez írd be: Whirly. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated" felirat. A helikopter csak „Test Drive" módban elérhető, és ilyenkor a játékot sem tudod elmenteni.

Fantom kocsi

Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. A névhez írd be: Flash. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated" felirat. A kód aktiválása után viszont nem tudod elmenteni a játékot.

Titán kocsi

Menj a „Game Options" képernyőre és válaszd a „User Name" opciót. A névhez írd be: Hotrod. Ha sikerült, a képernyőn megjelenik a „Cheat Activated" felirat. A kód aktiválása után viszont nem tudod elmenteni a játékot.

Nehéz kocsi

Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading" képernyő megjelenne, nyomd le gyorsan a ← + □ + ○ gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading" képernyő el nem tűnik.

Részeg mód

Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading" képernyő megjelenne, nyomd le gyorsan a ↑ + L2 + R1 gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading" képernyő el nem tűnik. Ezek után a kép homályos lesz, és minden egyes kocsi helyett tizet fogsz látni.

Műszerfal nézet

Az autó kiválasztása után nyomd meg a Start gombot a verseny betöltéséhez, és még mielőtt a „Loading" képernyő megjelenne, nyomd le gyorsan a ↑ + △ + ✕ gombokat. Addig tartsd lenyomva őket, amíg a „Loading" képernyő el nem tűnik.

Turbo meghajtás

Aktiváld a műszerfal nézetet, majd vezetés közben nyomd meg a ↑ gombot.

Azonnali visszatérés az útra

Ütközés után, vagy ha kiszaladtál az útról, nyomd meg a Select gombot, és abban a pillanatban újra az úton leszel.

Bonusz kocsik

Teljesítsd a „Hot Pursuit" módot mindegyik rendőrkocsival, és egy új kocsit kapsz (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice és Lamborghini).

Letartóztatás könnyítése „Hot Pursuit" módban

Kapcsold ki a szirénát (L1+ ↑) üldözés közben, és a gyorhajtó le fog lassítani. Amikor készen állsz letartóztatni, kapcsold vissza a szirénát.

Plusz idő „Hot Pursuit" módban

Ne írj be semmilyen nevet a játékos nevéhez, és több időd lesz az egy játékos „Hot Pursuit" módban.

Index és reflektor

Az index használatához tartsd lenyomva az L1-et és nyomd meg a → vagy ← gombot. A fényszórók bekapcsolásához tartsd lenyomva az L1-et, és nyomd meg a ↑ gombot, a ködlámpák bekapcsolásához tartsd lenyomva az L1-et, és nyomd meg a ↓ gombot.

CRIME KILLER

A szintek kódjai:

Kód	Szint
○, □, ✕, △, ✕, △, □, △, □,	2
○, ○, □, ✕, △, ○, ○, ○, ○, ○	3
○, ○, □, △, ○, ○, □, △, □, ✕	4
△, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, □, △	5
□, △, □, △, ○, □, ✕, ✕, ✕, △	6
○, ○, ○, ○, □, ✕, △, ○, ○, ○	7
□, △, □, ✕, △, □, ✕, △, □, ✕	8
✕, ✕, △, ○, □, ✕, △, □, △, ○	9
○, △, ○, ○, □, ✕, △, ○, ○, ○	10
□, △, □, △, ○, ○, □, △, □, △	11
□, △, □, △, □, △, ○, □, △, □	12
✕, ✕, ✕, △, ○, ○, ○, □, ✕, ✕	13
✕, ✕, ✕, ✕, △, ○, □, ✕, ✕, ✕	14
✕, △, □, ✕, ✕, △, ○, □, △, □	15
✕, △, ○, □, △, □, ✕, △, □, △	Vége

Kérte: **Tóth Róbert** Budapestről, beküldte: **Szabó György** (Köszönjük!)

HOGYAN... TEGYÜK MÉG ÉRDEKESEBBÉ A VERSENYT

WIP3OUT

Prototípus pálya
„Single Race" módban teljesítsd az összes pályát az összes csapattal. Ezután válaszd az új „Prototypes" opciót a főmenüben.
Fantom osztály
A névhez írd be: „JAZZNAZ"
Az összes pálya
A névhez írd be: „WIZZPIG"
Az összes csapat
A névhez írd be: „AVINIT"
Az összes kihívás
A névhez írd be: „THEHAIR"
Kifogyhatatlan hipertolóerő
A névhez írd be: „MOONFACE"
Kifogyhatatlan pajzs és tolóerő
A névhez írd be: „GEORDIE"
Kifogyhatatlan fegyverek (véletlenszerűen)
A névhez írd be: „DEPUTY"
Négy prototípus pálya
A névhez írd be: „CANER W"
Bajnokságok elérhetővé tétele
A névhez írd be: „BUNTY"
Kék turbó háromszögek fehérre változtatása
A névhez írd be: „BEBEDEE"
A pálya szélének súrolása lelassítja a járgányt
A névhez írd be: „NOWHEELS"

Kérte: Csanádi Péterné Andrea Pécsről

HOGYAN... MENTSÜK MEG A HAUNTED TOWERS SÁRKÁNYÁT

SYRO THE DRAGON

Helló Tündérke!

Rögtön felcsillant a szemem, mikor a Spyro The Dragon Haunted Towers-éről olvastam a *PSM*-ben. Ez az egyetlen Kimenthetetlen szegény sárkány van hátra, hogy teljes legyen a játék. Senki nem tudott eddig az elérhető PSX-esek közül segíteni. Már internetes segítségkérést fontolgattam. De a lényeg az, hogy te olyan vagy, mint az egyszeri tündér. Tudod, segít is – meg nem is. Szóval nem jutottam előbbre. Na ne hidd, hogy szűk agyú vagyok, vagy ügyetlen, de a te kis segítségedet nem lehet megérteni. Nem csak én, de a PSX-es haverjaim sem tudták kibogozni a mondataidból véghez vihető utat. Ha elindulok a kastély „szuper támadás" (ez a sárga villogó nyilas út – ugye?) rámpájáról, akkor ennek a végén van az az ajtó, ami a sok ajtós szobába vezet. Azt mondd meg, hogy itt melyik ajtón kell pontosan bemenni? Próbáltuk jobbra az első ajtónál, ahol a lépcsők vannak. Ha itt kijutok a szabadba, és jobbra fordulok, ott nem jutok sehová. Próbáltunk másik helyről az átjáró alá repülni, de nem látszik ott semmi. Lehet, hogy csak akkor látszik, ha végig „super charge"-ban maradok? Ez elég nehezen kivivtelezhető!

Még egy! A sokajtós szoba plafonjának közepén van egy lyuk. Miért?

Kedves Tündér!

Nagyon jó lenne, ha érthetően elmagyaráznád a dolgot, mert már nagyon szeretném megoldani Spyro-kám feladatát!

Kedves Andrea!

Hely hiányában általában rövidre kell fognom a magyarázkodást, ezért sikerült kicsit szűkszavúra a Haunted Towers sárkányának ecsetelése. Arról már nem is beszélve, hogy a magamfajta kétbalkezes tündérkék néha összetévesztik a jobb és bal kezüket. De álljon itt a kedvedért egy részletes útmutató:

Tehát ott állsz a sárga nyilas út tetején. Nem árt, ha azzal kezded a műveletet, hogy Spyro életeinek számát 99-re növeled, mert szükség lesz rá. Azután lerobogsz a sárganyilas úton egész a sokajtós szobáig. A szemben levő ajtó mögött volt egy sárkány, itt mentsd el a játékot, hogy ne kelljen minden lezúgás után újra végigsétálnod egész Haunted Towers-t. Szóval, a kérdéses ajtó, amin ki kell menni, az a kis tóhoz és három ugrabugráló gombához vezető vasajtó. Amikor itt kiérsz, BALRA kell továbbrobognod, át azon a kis kapun, ahol korábban hatástalanítottál egy páncélos kísértetet, fel a lejtőn, ahol korábban a varázsló volt, és tovább – kicsit balra tartva a fal mentén. Van egy rossz hírem. Akármilyen nehezen kivitelezhető, VÉGIG „SUPER CHARGE"-BAN KELL MARADNOD! Igényel némi gyakorlást – nekem kb. 50 életem ment rá, de mint már említettem, én kétbalkezes vagyok –, viszont annál nagyobb lesz az öröm, ha végre sikerül. (Nekem sikerült.) Ahol landolsz, az egy kis zöld placc, 4 ugrabugra galócával, és a „forgószél" repít fel a sárkányhoz. De ha 100%-os befejezést akarsz, ezzel még nem értek véget a megpróbáltatásaid. A kísértetekkel teli lépcsősoron olyan gyorsan kell végigmenned, hogy eljuss a legfölül megbújó varázslóig, mielőtt az utolsó kísértet is feléledne, különben lehetetlen odapörkölni neki. Ha ez is sikerül, akkora puszit kapsz a tündértől, hogy végig a hatása alatt maradsz.

Ja, és a lyuk a plafonon... Ott tudsz visszamenni a sokajtós szobába, ha mindezt sikerrel véghez vitted. Remélem így már minden világos.

Kérte: Kata Zegről

HOGYAN... MENJÜNK VÉGIG OFFSHORE RIG-EN

TOMB RAIDER II.

Kedves *PSM* Tündér!

Kérlek, segíts! Írd le a Tomb Raider II. leírását az Offshore Rig pályától kezdve. Nem tudom még hány pálya áll előttünk, de szeretném, ha nem kellene minden pálya kezdetén hozzátok fordulni. Tehát, ha most úgy egy kalap alatt leírnád a játékmenetet, nagyon megköszönném. Előre is köszönöm. És ha összefutsz néhány előnyös csalási lehetőséggel, ne habozz! Közöld velem és a *PSM* olvasóival. Ennyit Lararól! Most pedig, ha még van hely az újság *PSM*-Tündér rovatában, Crash Bandicoot II. kérdésem is lenne. Érdekelne a színes gyémántok fellelhetősége és a Warproom-ba való eljutás.

Kedves Kata!

Dióhéjban a következőt kell tenned: Ha a ládákat eltakarítod az útból, a kapcsolóval nyitható a cella ajtaja. A repülő csapóajtaján túl találsz pisztolyokat. Menj vissza a sárga kulcs kártyáért, majd át a törött ablakon, be a vízbe, kapcsoló az alagútban, vissza a felszínre, balra, jobbra, jobbra, le az úton, el a ventilátor mellett, ott a „Jade Dragon". A „Stone Dragon"-hoz fel a létrán, az őr mellett a piros kulcs kártyával. A zöld lakatos ajtónál a kapcsoló vízzel tölti fel a tartályt. A békaemberek után „Gold Dragon" az oszlop lábánál. Vissza a tartályhoz, kapcsolóval a víz leeresztése, át a második tartályba. Ússz át a nyíláson, a kapcsolóval nyisd ki a kijáratot, mássz fel, és az úton lefelé. Ennyi.

Az Offshore Rig után még 11 pálya vár rátok, ezeknek a megoldását sajnos nem áll módomban itt közzétenni. Azt javaslom, ha gond van, próbáljatok egy kicsit csalni. Egy másik kedves olvasónk levelére adott válaszomban megtaláljátok az ehhez szükséges kódokat.

Ami a Crash II-t illeti, e havi számunkban sajnos már nem jutott neki hely, de mivel többeket is érdekelnek a gyémántok és egyéb drágakövek, valamelyik későbbi számunkban feltétlenül sort kerítünk rá.

TOP TIP

Mit kell tenni ahhoz, hogy a főhős láthatatlanná váljon a Metal Gear Solid-ban?
Bódor László - Heves

„Easy" (könnyű) fokozaton játszd végig a játékot úgy, hogy a kínzásnak megadod magad (a „Select" gomb megnyomásával). Jutalmul egy mentést kapsz, és újra kezdheted a játékot immáron egy álcázó felszerelés (Stealth camouflage unit) boldog birtokosaként. Így Snake láthatatlanná tud válni ellenségei és a kamerák számára.

Ezúton szeretném kérni tőletek a Syphon Filter játéknak a 15. szintjének (pharcom raktárak) a játék leírását. Ezt azért kérném tőletek, mert ami az újságban megjelent azzal nem tudom végig vinni. Pedig felvettem a vírusérzékelőt, megtaláltam a 3 halottat, kiiktattam az elektromos kapcsolót és fel is jutottam a 2 ablakos házhoz. De ott nem engedett tovább, és nem tudom, hogy miért. Arra kérlek benneteket, ha tudtok, segítsetek, mert addig nem tudok tovább jutni. Pedig annyira jó ez a játék!
Fodor József - Eger

Kedves József!
Még az ablakos házon kívül vagy? Akkor irány a két ablak! Mászás! És következik a 16. szint. Ilyen egyszerű. Ha már bent vagy hívást kapsz Lintól. Majd a sarokban található golyóálló mellény begyűjtése után ugorj le a lenti ajtóhoz, és már meg is találtad azt a földalatti átjárót, amely a 76-os raktárhoz vezet. Innen már - remélem - menni fog korábbi leírásunk alapján is.

Kérte: Tóth Róbert Budapestről

HOGYAN... LESZ LEHETSÉGES A LEHETETLEN

MISSION: IMPOSSIBLE

A programozók titkos üzenete
A „Load Game" alatt írd be a „TTOPFSECRETT" jelszót.

Az FMV-k megtekintése
A „Load Game" alatt írd be a „SEECOOLMOVIE" jelszót.

Lassított lejátszás mód
A „Load Game" alatt írd be az „IMTIREDTODAY" jelszót, a „Bad Password" (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Turbó mód
A „Load Game" alatt írd be a „GOOUTTAMYWAY" jelszót, a „Bad Password" (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Szuper ugrás
A „Load Game" alatt írd be a „BIONICJUMPER" jelszót, a „Bad Password" (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

A Mesterséges Intelligencia kikapcsolása
A „Load Game" alatt írd be a „SCAREDSTIFFF" jelszót, a „Bad Password" (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

Ismeretlen
A „Load Game" alatt írd be a „GOFIRSTFRAME" jelszót, a „Bad Password" (hibás jelszó) üzenetet ne vedd figyelembe.

A küldetések kódjai:

Helye	Küldetés	Lehetséges
Subpen Area	2	ABEMJQLNVTPG
Russian Embassy	3	OGLIESHVIRLL
KGB Warehouse	4	OQRFFSITJMNI
KGB Headquarters	5	EHNJHSURWJMP
Security Hallway	6	GDPSISJOWUAN
Underground Sewage Plant	7	GGHIHSJVWRML
Security Hallway	8	GQOFISKTLMAI
KGB Headquarters	9	IGCJMJMVMRBL
Russian Embassy	10	IQDSNJNTOMCI
IMF Headquarters	11	IJENMUNHONCJ
IMF Headquarters	12	IMQPNHNKOSCM
Infirmary	13	PBFROUOPPWDB
CIA Rooftop	14	PMGKPUPKQSDM
CIA Mainframe Computer	15	PJGNOUPHQNDJ
CIA Rooftop	16	KEJPPUPSRKEE
Waterloo Station	17	HDGGFPKQMOBC
Train	18	IGILGPMLMYBO
Train	19	HDGOFTKQMOBC
Train Roof	20	IGJDGTMLMYBO
Lundkvist Base	21	NGHSMGQTXMGI
Tunnel	22	MOEEOJGHVXJH
Mainland	23	MKEHTJSSVVJD
Gunboat	24	AFQMOJGPVTPG

PlayStation ERŐVONAL

EVERYBODY'S GOLF

ERŐVONAL

AZ ÖSSZES SZEREPLŐ ÉS PÁLYA:
Vegyél ki minden memóriakártyát a PlayStationödből. A második kontrolleren tartsd lenyomva az [L1] + [L2] + [R1] + [R2] kombinációt, és nyomkodd végig: ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, méghozzá a nyitó képernyőn, amikor a logo még mozog. Ha azon akarsz változatni, hogy a játékosod jobb-, vagy balkezes legyen, jelöld ki a választott játékost, és az [L1] folyamatos nyomása közben nyomd le az ⊗-et. A pályák megfordításához jelöld ki a kívánt pályát a pályaválasztó képernyőn, és az [L1] + [L2] nyomva tartása közben nyomd le az ⊗-et.

MICRO MACHINES V3

ERŐVONAL

A következő kódokat bármikor bepötyögheted a játék során – és ha aztán ki akarod kapcsolni, akkor ismételd meg a műveletet.

AZ AUTÓMÁRKÁK MEGVÁLTOZTATÁSA: □, ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.
LEBEGŐ TÁRGYAK: □, △, □, □, △, □, □, △, ○.
KAMERA A KOCSI MÖGÖTT: □, ←, →, □, ○, ←, →, □, ○.
LASSÚ KOCSIK: □, ○, △, □, ⊗, ○, △, □, ⊗.
ERŐS RUGÓZÁS: □, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
KÉTSZERES SEBESSÉG: □, ⊗, ○, □, △, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗.
GYORS RESET: □, △, △, △, △, ○, ↓, ←, ↓.

Van még néhány más csalás is a kicsi masinák világában, ezeket a játékos nevéhez írd be.

TANKOK MINDEN PÁLYÁN:
Be: T, A, N, K, S, 4, M, E
Ki: N, O, T, A, N, K, S

MINDEN PÁLYA ELÉRHETÔ TÖBBSZEREPLŐS VERSENYEKHEZ:
Be: G, I, M, M, E, A, L, L

KONFETTI HELYETT HÓ HULLJON:
Be: W, I, N, T, E, R, Y
Ki: C, O, N, F, E, T, T, I

9 ÉLET:
Be: C, A, T, L, I, V, E, S
Ki: 3, L, I, V, E, S

KURUSHI

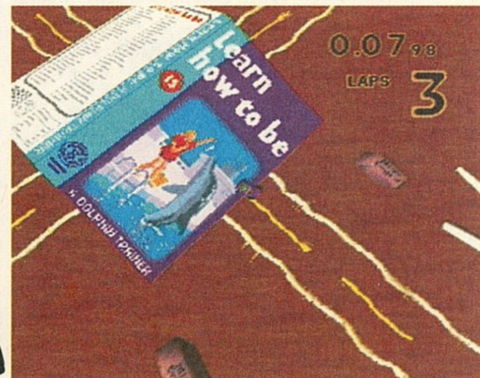
ERŐVONAL

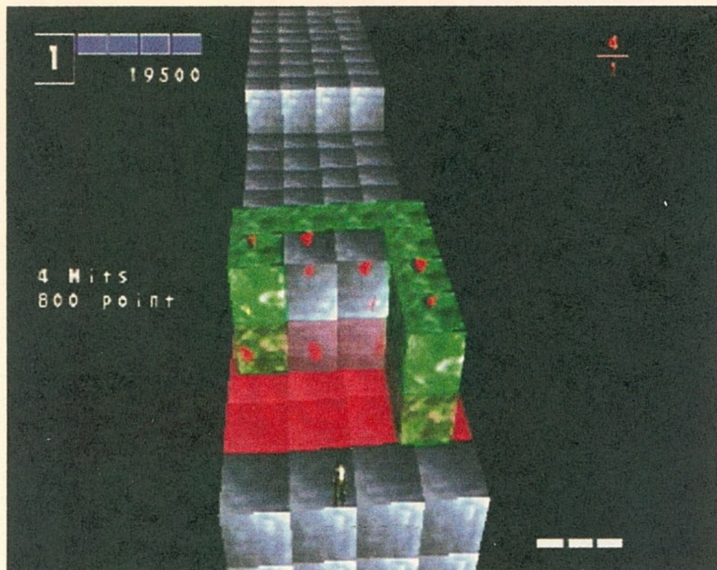
Remek kis játék ez a *Kurushi*. A következő kódokkal pályákat és szinteket ugorhatsz át.

Ahhoz, hogy minden nehézségi szinten eljuss az ötös és a befejező pályához, az „Options" menüben a „Game Mode"-ot állítsd 1-re. Menj a szabálymagyarázó szekcióba, válaszd ki az első demót, miközben lenyomva tartod a ↓ + [R1] + [R2] + [L1] + [L2] kombinációt. Amikor a játék betölt, elérhető lesz számodra az első szint ötös pályája. A többi szinten ugyanezt kell tenned, a különbség mindössze a „Game Mode" beállításában van – például a harmadik szint ötös pályájához a „Game Mode 3" + „Demo 1" kiválasztásával juthatsz. ▶









► A befejező pályák kiválasztása is ugyanezen az elven történik, csak az első szinten a „Demo 3"-at, a második szinten a „Demo 2"-t, a harmadik és negyedik szinten pedig ismét a „Demo 3"-at kell választanod.

BUST-A-MOVE 2

ERŐVONAL

ELSŐ CSALÁS

Játssz le egy menetet, majd szállj ki a játékból. A demo képsorai közben nyomd le az [R1], [L2], ↑, ↓, kombinációt, és egy kis zöldes figura fog megjelenni a képernyő alsó sarkában.
Ha ezek után a „Puzzle Game"-et választod, megjelenik az „Another World" felirat, és 135 rejtett térkép és háttér válik elérhetővé.
Ha a „Player vs Player"-t választod, megjelenik egy szereplőválasztó képernyő, ahol 5 különböző szereplő közül válogathatsz. „Player vs Computer" módban – az előrehaladásodtól függően – még ennél is több szereplő érhető el.

MÁSODIK CSALÁS

„Puzzle Game" módban, amikor Bubby a „Start" felületen van, pötyögd be: ←, ←, ↑, ↓, majd nyomd le egyszerre az [L1] + [L2] + [R1] + [R2] gombokat. Jutalmad egy titkos szereplőválasztó képernyő lesz.

R-TYPE DELTA

ERŐVONAL



Maximális tűzerejű vörös lézer: pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az [L2]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, □. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, elektronikus hangot fogsz hallani.

Maximális tűzerejű kék lézer: pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az [L2]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✕. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, itt is elektronikus hangot fogsz hallani.

Maximális tűzerejű sárga lézer: pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az [L2]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ○. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, itt is elektronikus hangot fogsz hallani.

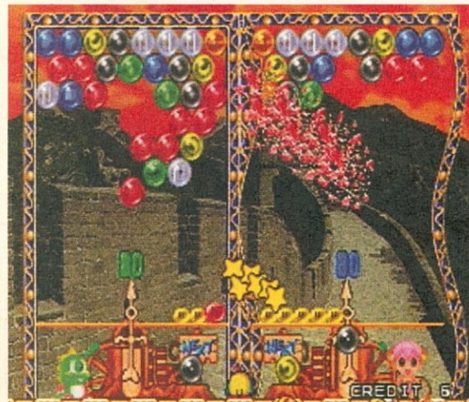
Maximális tűzerő 99,9%-os dózis: pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az [L2]-t, és billentyűzd be: ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, △. Ha sikerült helyesen beírnod a kódot, itt is elektronikus hangot fogsz hallani.

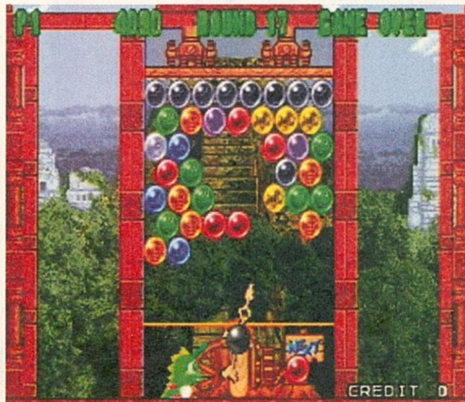
Induláskor 9 kredit: játszd a játékot 3 óránál tovább.

Korlátlan számú kredit: játszd a játékot 100 óránál tovább (persze nem egyvégtében). Bizony.

Erős pajzzsal rendelkező űrhajó: „Intermediate" vagy „Advanced" nehézségi fokozaton tisztítsd meg az összes pályát.

Pályaválasztó menü: mindhárom űrhajóval menj végig az összes szinten. ■







RAZIEL MÉG MINDIG A POKOL BUGYRAIBAN UGRÁNDOZIK? NEHÉZ MEGSZEREZNI A GLYPH-JELEKET? ÍME A MEGFEJTÉS, PLUSZ NÉHÁNY MÓDSZER A ROSSZFIÚK ÁRTALMATLANNÁ TÉTELÉRE

Legacy of Kain: Soul Reaver GLYPH-KALAUZ

HIVATALOS MEGOLDÁS

THE SOUND GLYPH – A HANG JEGYE

Zúzd le a Morlock főnököt a Hetes Sírboltban és megkapod az Erőlövedék képességet. Ennek segítségével megszerezheted a Hang Jegyét. Menj vissza a legalsó szellőzőnyíláshoz a Csend Katedrálisába. Menj át az alsó járaton és jobboldalt egy kis bemélyedést találsz egy megmászható fallal. Mássz fel a falon [1], törd be a fent található üveget az Erőlövedékkel és lépj be a fenti járatba. Ennek végén egy kapu van. Csússz át a Kísértet Világba és lépj be a kapun. A következő szoba túlsó végén keresd meg az átjárót és csússz az Anyagi Világba. Fogd meg a csontszerű botot a falon az átjáró mögött és menj vissza a kapuhoz, amelyen át bejöttél ide. Mássz fel a falra a kapu oldalán, így egy peremhez jutsz. Nézz körül és dobd a csontot a baloldali bemélyedésbe (az első oszlop mellett). Csússz a Kísértet Világba és menj fel az első oszlop tetejére. Az átjáróval menj át az Anyagi Világba, ugorj a baloldali bemélyedésbe, és újra vedd magadhoz a csontrudat. Ugorj vissza az első oszlophoz és fordulj balra. Ugorj és csússz a következő két oszlophoz, guggolj le és tedd le a csontrudat. Az Erőlövedékkel törd be a festett üvegű ablakot, aztán kapd fel megint a csontrudat és dobd be a harmadik oszlop mögötti járatba. Csusszanj a Kísértet Világba, aztán ugorj be a járatba, és az átjárón menj az Anyagi Világba. Fogd a csontot, majd menj tovább ezen a folyosón addig a szobáig, ahol egy csengőt látsz [2]. Üsd meg a csengőt a csontrúddal és megkapod a Hang Jegyét.


1
2



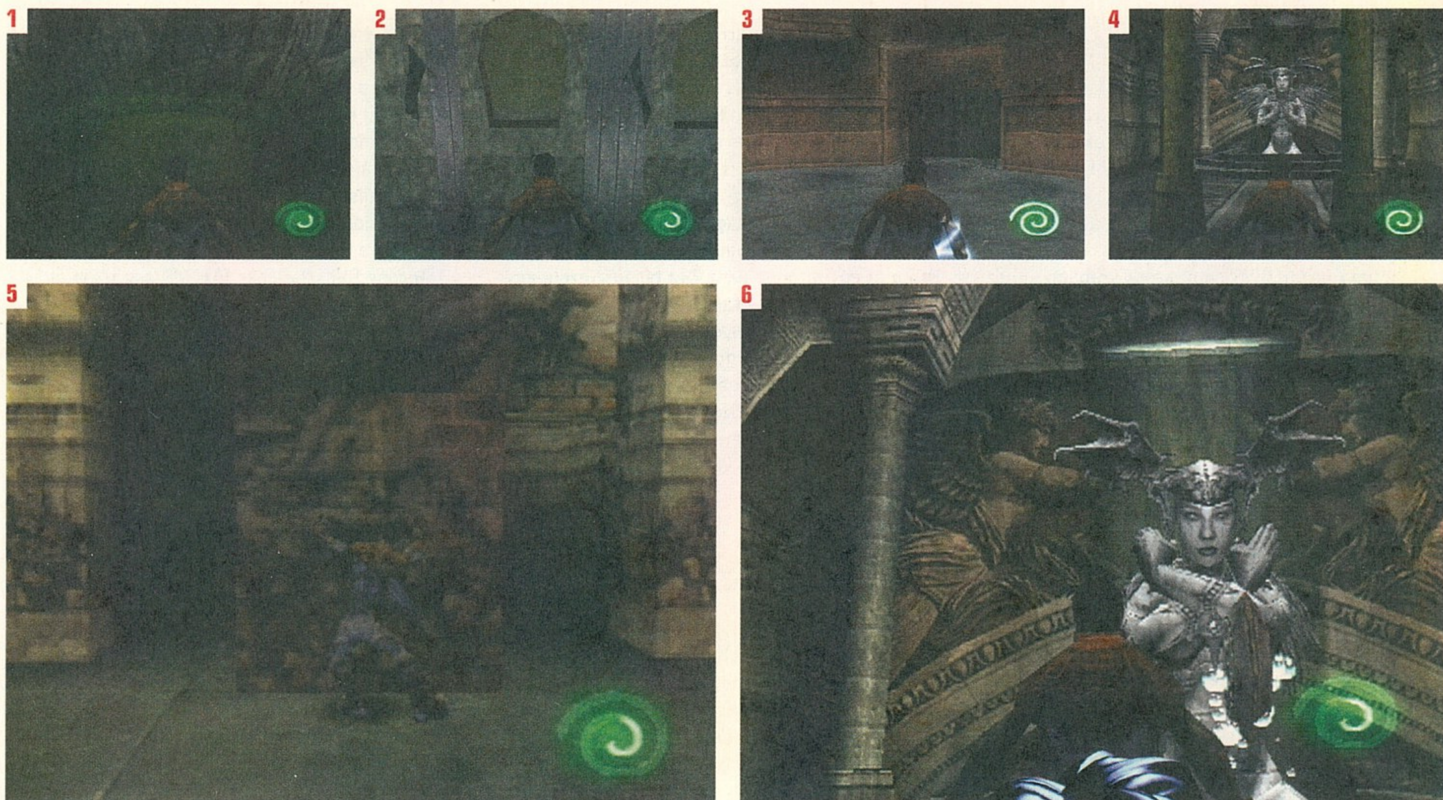
THE FORCE GLYPH – AZ ERŐ JEGYE

Miután legyőzted a Melchiah névre hallgató első főnököt, birtokosa leszel az akadályokon átjutás képességének. Most már az Erő Jegye megszerzése a célod [1]. Lépj be a Melchiah klán épületébe a temető mellett, menj le a csigalépcsőn, majd a tér-idő görbület szobája mellett lépj ki a szabadba [2]. Ugorj be a vízbe és indulj el a jobb oldali víz alatti járaton. A járat végén egy tószerű területet találsz. A bal oldali fal mentén menj a kapuhoz [3], és ezen belépve menj a Kísértet Világba. Indulj el felfelé a folyosón a kapu melletti átjáróhoz, és válts át az Anyagi Világba. Ússz tovább a kör alakú szobában található három oszlophoz, majd állj mögéjük és döntsd mindet a szoba közepe felé [4], így egy jel tűnik fel a földön. Ekkor tiéd lesz az Erő Jegye.

THE STONE GLYPH – A KŐ JEGYE

Zephon legyőzésével a falmászó képesség birtokába jutsz és a Kő Jegye keresésére indulhatsz. Lépj be újra a Melchiah klán épületébe, menj le a csigalépcsőn, majd a tér-idő görbület szobája [1] mellett lépj ki a szabadba. Ugorj a vízbe és indulj el ezúttal a bal oldali víz alatti járaton. A végén a perem segítségével mássz ki a vízből és lépj át az Anyagi Világba.
Mássz fel a peremre az átjáró mögötti falon. A folyosón át egy szabadtéri területre [2] jutsz, majd egy óriási koponyához [3] érsz, amely Nupraptor menekülésének nyoma. Ugorj át a koponya bal szemén és kövesd a járatot a megmászható falig. Mássz fel a peremig, majd indulj el a jobb oldali falon. Fent, a levegőben egy vékony fapló van. Ugorj erre, majd a baloldali peremre [3]. Küldd el Razielt a faltól és csússz át a Kísértet Világba. Itt egy másik vékony faplatform ereszkedik lefelé; ugorj rá, amikor a megfelelő magasságba jut. Sétálj végig ezen a fenti peremig, majd fordulj balra a harmadik vékony faplatóhoz. Ugorj fel erre és menj el a végéig, majd ugorj le arra a peremre, ahol az átjáró van.
Lépj át az Anyagi Világba és ugorj vissza a fenti faplatformra [4]. Pontosan efölött van a negyedik plató – ugorj és mássz fel rá. Ennek a végén lépcsőket találsz, amelyeken felmászva egy vékony kőplatform vár.
Ezen végighaladva egy peremhez jutsz, amelyre ugorj fel. Fordulj jobbra és ugorj fel az itt látható peremre. A perem tetejénél lépj az ajtónyíláshoz és menj be a járatba. Ez egy szabadtéri területre vezet, amely valójában ugyanannak a koponyának az állkapcsa, amelyet a [3]-ban láthattunk. Az állkapocs szélénél fordulj balra és keresd meg a bal oldali alsó peremet. Juss fel erre és menj végig a hegyoldalban egész a barlangig. Menj be ide, és amikor elhagytad a két nagy lángoló bemélyedést, ugorj a jobb oldali falon található peremre, majd lökd le róla a tömböt [5]. Told be a tömböt a következő szobába.
Ez a Kő Jegye szoba. Itt egy fali freskót kell befejezned a tömbök megfelelő helyre tologatásával. Hat képes tömb van és néhány kép nélküli. Legtöbbjük a következő szobában van, amelyet a jobb és bal oldali falaknál futó járatokon át érhetünk el [6]. A felesleges tömböket használd a képes tömbök leszedésére a szomszédos szobában lévő megemelt platformról.





THE WATER GLYPH – A VÍZ JEGYE

Rahabot legyőzvén Flippert is meghazudtoló úszótudás birtokába jutsz. Most már a Víz Jegye nyomába eredhetsz. Menj vissza a szirtekhez, ahol az örvény található. Sétálj át a hídon, majd ugorj az örvény túloldalán található platóra és fordulj balra. Ugorj a folyosóba baloldalt és menj végig rajta, majd a végén ugorj a vízbe [1]. A víz alatti járatban haladva egy nagyobb területre jutsz, ekkor ússz a felszínre. Menj ki a vízből és keresd meg a kis faajtót a sziklafalban. Lépj be az ajtón és menj fel a lépcsőn. Felül húzd ki a két tömböt a falból, majd tedd őket egymás tetejére, hogy feljuthass a bal oldali fal tetején lévő peremre. Ez jobbra egy nyíláshoz vezet [2]. Ugorj át a vízen a szemben lévő nyíláshoz. Most az Emberek Városában vagy. Fordulj jobbra és az előcsarnokon át menj a bejárathoz. Lépj be ezen, fordulj balra és menj le a rámpán. Ennek alján újra csak fordulj balra, kerülj a lépcsőhöz és menj fel rajta. Az itteni csarnok egy kör alakú szobához vezet – itt menj át a bal oldali dupla ajtón [3]. Most az Emberek Városának központi részén vagy. Indulj előre és ugorj a vízbe. A víz alatt ússz a kapuhoz, csússz át a Kísértet Világba, majd lépj be a kapun. Itt az átjárón át visszajuthatsz az Anyagi Világba és végigúszhatsz a csövön. Fent a cső egy kör alakú szobába nyílik – keresd meg a lyukat a falon és ússz be rajta. Itt újra csak egy csövön át vezet utad, egész egy kis szobáig. Fordulj balra és ússz a négyzet alakú szobáig. Emelkedj a felszínre, és jobbra ugorj ki a vízből. Menj fel a lépcsőkön addig a szobáig, amelyben egy szobor van [4] – itt jelenik majd meg a Víz Jegye, ha megfejtetted a rejtvényt. Menj a szobor jobb oldaláig, majd menj fel a lépcsőkön. A legfelül található szobában ugorj át a vízen [5] és szedd ki a kőtömböt a falból. Lökd be a tömböt a vízbe, majd mozgasd jobbra az alsó szobába, melynek padlóján egy lyuk van középen. Told be a tömböt a résbe, és a szoba megtelik vízzel [6]. Most térj vissza a szobros szobába, hogy megkapd a Víz Jegyét.

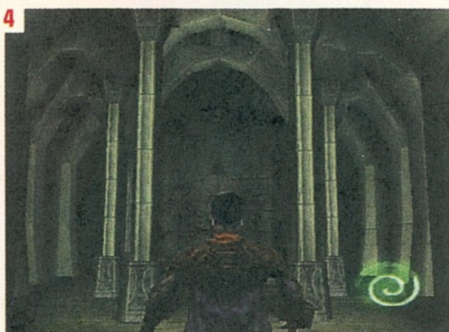
THE SUNLIGHT GLYPH – A NAPFÉNY JEGYE

A Napfény Jegye a következő a listán. Menj vissza a Csend Katedrálisának bejárati kapujához. Ugorj az árokba és ússz jobbra a víz alatti kapuhoz. Lépj át a Kísértet Világba és menj be a kapun. A járaton végighaladva egy kör alakú szobához jutsz, melyben egy átjáróra lelsz. Menj vissza az Anyagi Világba. Ússz a fentebb található járathoz és menj be. A szabadba jutsz. A jobboldali fal mentén egy folyosó vezet egy tér-idő görbület kapuhoz. Ússz a felszínre a központi területen, és a peremnél ugorj ki a vízből. Menj jobbra és ugorj fel a jobb oldali peremre, majd vezessen utad a világítótoronyhoz. Itt is menj jobbra és ugorj fel a jobb oldali peremre. Most ugorj arra a peremre jobboldalt, amelyen a Ronint láthatod. Fordulj jobbra és ugorj a következő, jobb oldali peremre. A perem jobb feléről ugorj a felette lévő peremre. Menj ennek a bal oldalára és ugorj még eggyel feljebb. Itt egy barlangot találsz, menj be és kövesd, amíg csak ki nem jutsz. Fordulj balra, aztán ugorj és kússz fel a világítótorony tetejére. A toronytól balra egy barlang van, menj be, és a járaton át egy ajtóhoz jutsz. Ha belépsz ezen, egy bábjáték mutatja az utat lefelé. Indulj el erre. A bal oldali első bemélyedésben van egy ajtó. Menj be és haladj végig a folyosón abba a nagy szobába, amelynek a jobb oldali falán egy kar van [1]. Mássz fel a középen lévő építményre; lökd le a tömböt a tetejéről, majd told a kar mellé. Ha elfordítod a kart, a forgattyú mozogni kezd, lángok jelennek meg a falon, majd a szerkezet visszafelé kezd mozogni. Célod az, hogy a tömböt a forgattyú mellé helyezd, elfordítsd a kart, majd olyan helyre told a tömböt, amelyen megakadályozza a forgattyú visszafordulását. Így a tüzek a falon égve maradnak. Ezután menj a visszafelé vezető folyosóhoz, haladj végig rajta és indulj el az alul baloldalt lévő járaton. Ennek a végén egy szoba van oszlopokkal, ahol később begyűjtheted a Napfény Jegyét. Menj vissza a járaton és állj szembe a vízzel. Ugorj át a kör alakú platókra, majd menj a világítótorony aljához és lépj be a kapun. Az itt található folyosón egy kör alakú szobába jutsz, amelyben egy palló vezet a helyiség aljához. Ugorj le alulra és menj a nyitott járathoz. Ez néhány nagy szobához visz. Fordulj balra és menj át a háromszögletű árkádsoron a következő szobába. Lépj át a Kísértet Világba, haladj tovább a következő két ajtón át az átjáróhoz, majd csusszanj vissza az Anyagi Világba. Menj be az átjáró melletti ajtón és kövesd a járatot a dupla ajtókig. Lépj be rajtuk a következő szobába. Menj balra és ugorj be abba a résbe, ahol négy tömb és két cső áll ki a falból [2]. A négy tömbben lyukak vannak. Fordítsd úgy őket, hogy a két cső között legyen egy átjáró. Ezután ugorj ki a résből és kövesd azt a csövet, amely nem kapcsolódik a fújtatóhoz a falikerékkel. A kapcsolóval engedd meg a vizet; a vízikerék forogni kezd, s beindítja a fújtatót a dupla ajtóknál [3]. A kerék jobb oldalán található gőz segítségével juss fel a mögötte lévő fújtatóhoz. Menj fel, és amikor a legmagasabb helyzetében van a fújtató, ugorj a pallóra. Utóbbin menj végig balra a szoba tetejéig, aztán menj be az előcsarnokba. Menj tovább a járaton addig a nagy szobáig, ahol dugattyúk mozognak fel és le. A szoba túlsó oldalánál a padlón lévő lyukak egyikén ugorj le. Térj vissza a körkörös szobába, uzsgyi fel a fal melletti pallón és menj ki a világítótorony földszintjéhez [4]. Most a vízen át menj vissza abba a szobába, ahol az oszlopokat láttad és gyűjtsd be a Napfény Jegyet.

1


2


3


4




THE FIRE GLYPH – A TŰZ JEGYE

Bukj le megint a hullámok alá és indulj el a Tűz Jegye megszerzésére. Térj vissza a szirtekhez, ahol az örvény van [1], fordulj balra és menj Raziel klánjának területére. Menj be az ajtón az első járat végén és térj be az első klánterületre – abba, ahol a lépcsők vannak [2]. Menj túl a kapun, a következő lépcsős területre. A lépcső tetején bal oldalt [3] menj be az ajtón és haladj egész addig a pontig, ahol vizet látsz baloldalt. Ugorj be és ússz át a fal tetejénél található járaton a következő szobába [4]. Kövesd a folyosót a kör alakú szobába, ragadj meg egy meggyújtatlan fáklyát a falnál és ússz a felszínre. Ugorj ki a vízből és keresd meg a nyitott járatot – azt, amelyet nem zár sem ajtó, sem kapu. Menj át ezen, és a végén lépj be az ajtón [5]. A peremnél használd a Körülnézés módot (Look Around Mode) és dobd a fáklyát a szoba túlsó végén található folyosóba; később még jó hasznát veheted majd. Térj vissza a vizes szobába és menj végig az ajtós járaton. A végénél egy szoba van, amelyben balra egy dupla ajtó, jobbra pedig egy fogantyú van. Forgasd el a fogantyút, ezzel kinyitod az időzített ajtókat, majd azonnal válts a Kísértet Világba, hogy ne csukódjanak be az ajtók. Menj át az ajtókon, és az átjáróval térj vissza az Anyagi Világba. A járat végén ugorj le abba a szobába, ahol a kapu és a fali fogantyú van [6]. Forgasd el a fogantyút, hogy kinyíljon az ajtó, majd menj át oda, ahol a kapu volt, aztán térj vissza a vizes szobába. Menj vissza abba a szobába, ahová a meggyújtatlan fáklyát dobtad és válts át a Kísértet Világba, így az oszlopok egymásba folynak és lépcsőt képeznek. Ugorj oszlopról oszlopra, amíg el nem éred azt a járatot, ahol az eldobott fáklyád van. Az átjáró segítségével lépj az Anyagi Világba, szedd fel a fáklyát és gyújtsd meg a máglyán. Vidd a világítóeszközt abba a szobába, ahol elfordítottad a fogantyút. Az emögötti szobában négykarú szoborra lelsz [7], amely egy kosarat tart. Utóbbit gyújtsd meg a fáklyával. Ekkor megkapod a Tűz Jegyét is.

THE FIRE REAVER – A TŰZ HARAMIA

Annak érdekében, hogy elérd a Tűz Haramiát, menj vissza a sziklákhoz, ahol az örvény van; fordulj balra és menj a Raziel klán területére. Menj be az ajtón az első folyosó végén, majd térj be az első lépcsős klán területre [1], ezután pedig a következő ilyen részre. Menj be a bal oldali ajtón a lépcső tetején. Kövesd a járatot a baloldali vízhez. Ugorj bele és ússz előre az első főszobáig [2]. A jobb oldali folyosón át menj be a nagy szobába. Kövesd azt a járatot, amely innen egy nagy, kör alakú szobába visz. Innen csak egy út visz kifelé. Ennek a végén át kell másznod egy kis ablakkereten és a bal oldali fal mentén egy kis fülkéhez kell menned, ahol csigalépcső van. Ússz le a lépcsőn és menj a jobb oldali falon látható festett üvegablakhoz [3]. Ezt törd be az erőlövedékkel és menj be a folyosóba. Ússz fel, majd ki a vízből, s egy terembe jutsz, amelynek végén nagy tűz van. Ereszd rá a Lélek Haramiát a lángokra [4], s Tűz Haramiává változik. Ha ez elalszik, amikor átkelsz a vízen, vagy áttérsz a Kísértet Világba, futtasd át a Lélek Haramiát bármely nyílt tűzön; ekkor tüzes pengévé változik.



A FŐNÖK LEGYŐZÉSE

KÜZDELEM MELCHIAH ELLEN

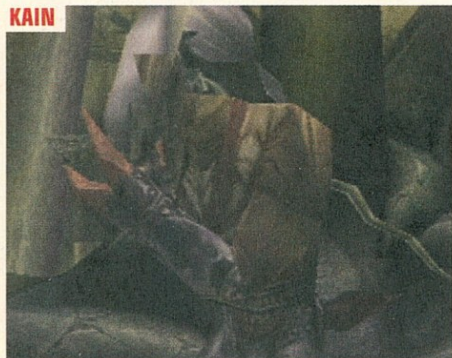
Melchiah legyőzéséhez karóba kell húznod őt a két oldalsó kapuval és be is kell zúznod a zúzógéppel. Először is az egyik oldalkapuhoz kell menned. Ugorj fel, át a kapu feletti ablakok egyikén és egy oldalszobába


MELCHIAH

jutsz. Menj az itt található kapcsolóhoz és hozd működésbe – ha nyomva tartod, kinyílik a kapu. Várj, amíg Melchiah félig átér a kapun, ekkor engedd el a kapcsolót; a kapu lezárul és felnyársalja a gonoszt. Most menj a másik oldalszobába és ismételd meg az eljárást. Ekkor csald be őt a szoba közepére a kör alakú ketrecbe. Menj a trónhoz és húzd meg a padlón lévő kapcsolót a zúzógép aktiválásához. Raziel ezután megkapja az akadályokon átjutás képességét, így most már átjuthat – ami elég hasznos.

KAIN : AZ ELSŐ ÖSSZECSAPÁS

Nem nagy cucc. Kain fel-feltűnik az aréna különböző részein és a Lélek Haramiát arra készteti, hogy Razielre tüzeljen. Amikor feltűnik, érj oda


KAIN

gyorsan hozzá és támadd őt, amíg csak el nem tűnik. Háromszor kell megtámadnod ahhoz, hogy befejeződjön a küzdelem. Kain ekkor összetöri a Lélek Haramiát Raziel feje fölött és eltűnik. Ezen a ponton kapcsolj át a Kísértet Világba, és vedd fel a Lélek Haramiát. Ekkor Ariel tűnik fel és elmondja, hogy a Csend Katedrálisába kell menned. Mindig visszatérhetsz az oszlopokhoz, ha szükséged van Ariel tanácsaira, egészségre, illetve Jegy energiára. Ha el akarod hagyni ezt a helyiséget, a Lélek Haramiát ráeresztve nyisd ki a fő ajtót.

ZEPHON

Miután beléptél Zephon kamrájába és megnézted a bábjátékot, menj közelebb hozzá, amíg csak el nem kezd feléd szurkálni a lábaival. Amikor egy-egy lába beszorul a földbe, támadd meg. Ekkor Zephon egy tojást ad ki magából. Fogd meg ezt és fuss a bejárathoz, ahol a bukott vadásznak ég a lángszórója. Gyújtsd meg a tojást. Fuss közelebb


ZEPHON

Zephonhoz és válts Körülnézés módba. Dobd rá az égő tojást Zephon fejére. Ismételgesd ezt egész addig, amíg Zephon megsemmisül (ehhez három tojás kell). Ha már az összes lábát megölted, és még tojásokra van szükséged, vágd meg a tojászsákját és kapsz egyet. Térj vissza a Kísértet Világba és menj be valamelyik járatba, ahol lélekgenerátorokkal hozhatod rendbe egészségedet. Miután megölted Zephont, megkapod a falra mászás képességét.

MORLOCK

Ugorj az aréna közepére, ahol a Morlock már vár. Menj közel hozzá és üsd-vágd, amíg csak nem kerül „puding"


MORLOCK

állapotba. Majd kapd fel és dobd be a középső részt körülvevő vízbe. A Morlock főnök legyőzése Razielt az Erőlövedék használatának képességével ruházza fel.

RAHAB

Miután bementél a kör alakú kamrába a Kísértet Világban, ugorj fel a legmagasabb oszlop lépcsőjére. Ezután csússz át az Anyagi Világba, ekkor feltűnik Rahab, aki a vízben úszva közelíti meg Razielt. Ahhoz,


RAHAB

hogy legyőzd őt, ki kell lőnöd a szoba falain található nyolc körablakot az Erőlövedékkel vagy a Lélek Haramia fegyverrel. Itt elég kevés sérülést okoz a főnök, de maradj kint a vízből, vagy Raziel visszatér a Kísértet Világba. Ha legyőzted Rahabot, Razielt az úszás képességével ruházod fel.

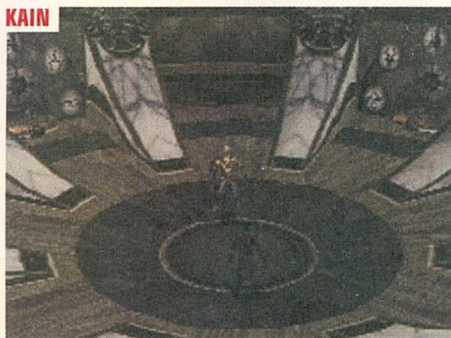

DUMAH

DUMAH

Meglepő módon Dumah-t nem is olyan nehéz lenyomni. Csak oda kell vezetned a nagyfiút a kazánhoz és ennek segítségével kipurcanthatod. Ha legyőzted Dumah komát, megkapod az összezsugorodás képességét. Könnyű meló.

KAIN: A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

Kain a nagy körkörös szoba mindhárom szintjén feltűnik. Az alsó részen kezd akciózni. Találd el egyszer a Lélek

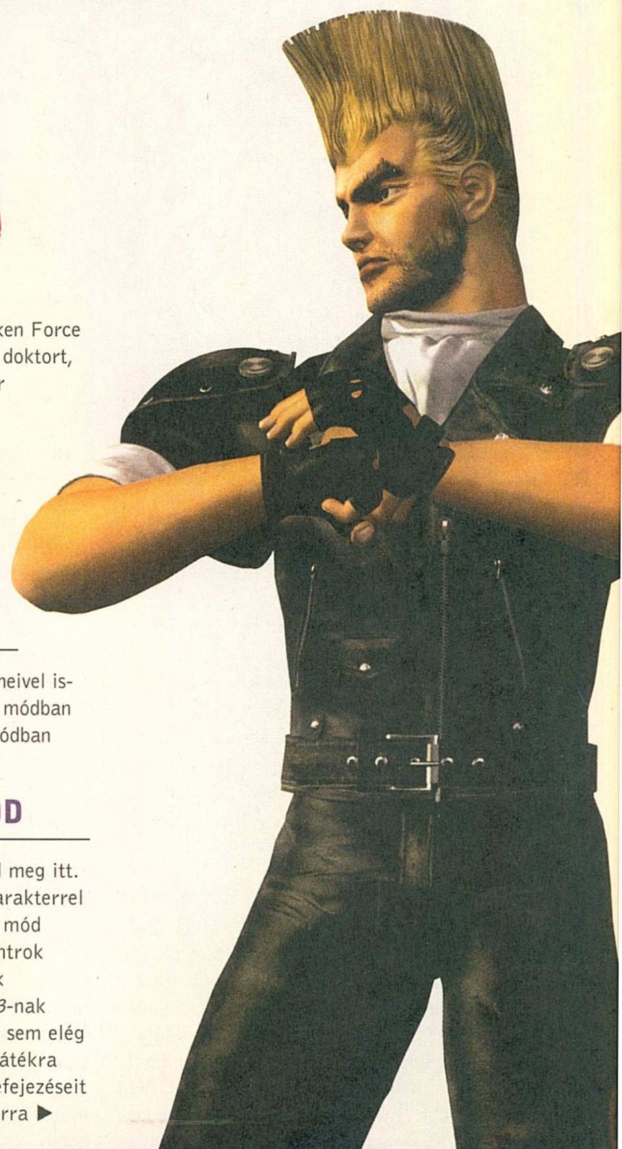

KAIN

Haramiával és a következő szintre megy. Ismételd meg az előbbi eljárást itt is. Kain ekkor a legfelső részre megy, találd el ugyanígy harmadszorra is és kövesd őt a Csillagátjáróba. Itt a vége, fuss el véle. ■

MINDEN IDŐK LEGJOBB BEAT 'EM UP JÁTÉKA VÁR? KI MONDANA NEMET ERRE AZ AJÁNLATRA? ÍME PÁR TIPP ÉS TANÁCS, VALAMINT NÉHÁNY FELFEDEZÉSRE VÁRÓ TITOK A LEGENDÁS PLATINALEMEZES PROGRAMHOZ

Tekken 3

HIVATALOS MEGOLDÁS



A SZEREPLŐK KISZABADÍTÁSA

Így kapod meg a karaktereket és ebben a sorrendben jelennek meg:

Kuma:	Menj végig a játékon Arcade módban.
Julia:	Kétszer menj végig a játékon Arcade módban.
Gun Jack:	Háromszor menj végig a játékon Arcade módban.
Mokujin:	Négyszer menj végig a játékon Arcade módban.
Anna:	Ötször menj végig a játékon Arcade módban.
Bryan:	Hatszor menj végig a játékon Arcade módban.
Heihachi:	Hétszer menj végig a játékon Arcade módban.
Ogre:	Nyolcszor menj végig a játékon Arcade módban.
True Ogre:	Kilencszer menj végig a játékon Arcade módban.
Panda:	Válaszd ki Kumát a karakterválasztó képernyőn és nyomd meg a ⊗ gombot.
Tiger:	Menj végig a játékon 17 karakterrel, beleértve Eddy-t is. Ezután jelöld ki Eddy-t a karakterválasztó képernyőn és nyomd meg a START gombot.
Dr. Boskonovich:	Menj végig négyszer Tekken Force módban, majd győzd le a doktort, amikor megjelenik. Ekkor kiválaszthatod őt a karakterválasztó képernyőn és titkos földalatti barlangja is megnyílik előtted.
Gon [1]:	Győzd le Gont Tekken Ball Módban.

BALL (LABDA) MÓD

Itt a strandlabdás beat 'em up stílus rejtelmeivel ismerkedhetsz meg [2]. Ahhoz, hogy ebben a módban is ügyködhess, végig kell menned Arcade módban bármely tíz szereplővel.

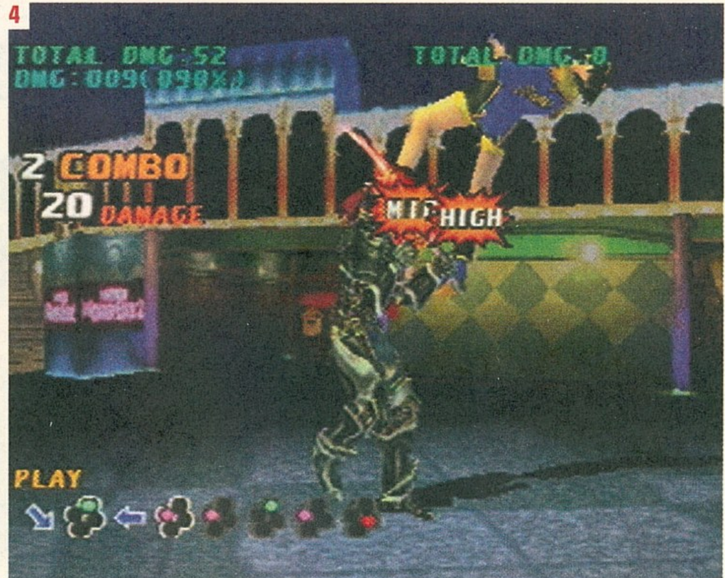
THEATRE (SZÍNHÁZ) MÓD

Tekken egyik legféltettebb titkát fejtheted meg itt. Ha Arcade módban már mind a tíz alapkarakterrel végigmentél, lehetőséged nyílik a Theatre mód kipróbálására. A PlayStation és Arcade introk mellett végignézheted, ahogy a karakterek renderelve befejezik a játékot. A *Tekken 3*-nak 22 különféle végződése van, de ha még ez sem elég neked, válts át valamelyik egyéb *Tekken* játékra bekapcsolt géppel és megnézheted ezek befejezéseit is. Ne felejtsd el a többi játékot is ugyanarra ▶

1


2


3


4


▶ a kártyára menteni – mindez jócskán megkönnyítheti a dolgodat.

A CSEL

Ha megnyomod a ↑ vagy a ↓ gombot, ki-be lépkedhetsz a képernyőből (nem ugyanaz, mint az ellenfeled irányába vagy előle másfelé mozgás) [3]. Ez nemcsak hogy lehetővé teszi, hogy elkerüld az ütéseket, hanem meg is lepheted ellenfeledet egy oldalütéssel vagy egy jól kivitelezett dobással. Próbáld ki: a ↑ vagy a ↓ megnyomása, aztán □+⊗ vagy △+○.

ZSONGLŐRKÖDÉS

Zsonglőrködésnek azt hívjuk, amikor az ellenfél levegőbe hajítása után másféle mozgások kombinációjával még földet érés előtt, röptükben bezúzunk nekik egyet [4]. Ennek a legegyszerűbb formája az, ha bármelyik karaktert használva beviszünk néhány találatot (a □ és △ gombok használatával). Például ha Law szerepébe bújtunk, egy jókora rúgás röppályára állítja az ellenlábast, majd könnyedén zsonglőrködhetünk egyet. A ↙+○, majd a ←+△+⊗+○ megnyomásával próbálhatjuk ki ezt a dolgot.

EXTRA RUHA

Minden karakternek kétféle szerkója van [5]. Ezek közül a □ vagy a ○ megnyomásával választhatunk, ha a karakterválasztó képernyőn vagyunk. Egyes karaktereknek viszont harmadik ruhájuk is van. Ezek megtekintéséhez bizonyos számú bunyón kell végigmennünk az alábbi karakterek valamelyikével.

Lin Xiaoyu: 50 menet szükséges
Anna Williams: 25 menet szükséges
Jin Kazuya: 50 menet szükséges
Gun Jack: 10 menet szükséges

FORCE (ERŐ) MÓD

Ez a *Streets Of Rage*-stílusú játék újdonság a *Tekken* sorozatban [6]. Íme néhány tipp a végigjátszásához. A sebesség elsődleges fontosságú, így talán nem itt kellene új karakterrel próbálkoznunk. Olyan személyt kell választanunk, aki gyorsan tud súlyos sérüléseket okozni – Paul vagy Jin megfelelőnek látszik erre a célra. Egyszerű, gyors támadásokkal érdemes operálni. A tízütéses sorozatok feleslegesek – legalábbis amíg a jóságos Boskonovitch doktorral nem állunk szemben. Ő elég kemény fickó, így jól gondoljuk meg, melyik karakterrel indulunk harcba ellene. Alsó ütésekkel, illetve sorozatokkal fenyíthetjük egész addig, amíg kegyelemért kezd könyörögni és azt tehetünk vele, amit akarunk.

HIBÁS HÁTDOBÁS

Ez egy különös „bug", vagyis hiba a játékban, amely lehetővé teszi, hogy ellenfelünket egy csinos kis hátdobással lepjük meg akkor is, ha valójában szemben állunk vele [7]. Normális esetben csak akkor hajthatunk végre hátdobást, ha közvetlenül az ellenfél mögött állunk. Bár nem könnyű elsajátítani, ezt a mozgást nem tudja kikerülni ellenfelünk és elmenekülni sem tud előlünk. Ez a lehetőség csak egyes karaktereknél létezik, amelyek listája a következő:

Forest Law: ↘+□+△
Gun Jack: ↙+→+□+△
Hwoarang: ↓+↙+□+⊗
Julia Chang: ←+↙+↓+→+△
Kuma/Panda: □+⊗
Lei Wulong: ↗+□+△
Lin Xiaoyu: ↗+□+△
Paul Phoenix: ↘+□+△
True Ogre: ↘+△+⊗

Ha kiválasztottad a fenti karakterek egyikét, támadd meg ellenfeledet egy középső vagy felső visszafordítható rúgással. Várj egy pillanatot, majd nyomd meg a megfelelő „előre" gombot (a △-et vagy a ○-t). Amikor ellenfeled visszafordítja a támadásodat, karaktered meghiúsítja a próbálkozását. Ha karaktered visszatér eredeti helyzetébe, azonnal bevisz egy hátdobást – varázsütésre megjelenik az ellenfél mögött és már ott is a hátdobás, mintha hozzá sem értünk volna a fickóhoz. ■

5


6


7


GONDOT OKOZ KERESZTÜLVÁGNI AZ ÉLŐHALOTTAK SEREGÉN? ITT OLVASHATÓ 13 CSÚCS TIPP, AMELYEK SEGÍTSÉGÉVEL TÚLÉLHETSZ RACOON CITY ZOMBIJAINAK ŐRÜLT VILÁGÁBAN.

Resident Evil 2

HIVATALOS MEGOLDÁS



A SZOBROK

A szobában lévő vörös ékszerre úgy tehetsz szert, hogy a szobrokat arccal a rubintartó alak (1) felé rendezed el – mindegyik különböző színű padlórészen álljon. Ha véletlenül a falnak tolnád őket, csak menj ki a teremből, és amikor visszatérsz, újból eredeti helyükön állnak majd.

A KÖNYVTÁR

Menj fel a lépcsőn, és aztán keresztül a hiányzó korlát mellett való elhaladáskor megjelenő lyukon. Nézd meg a képet a falon, aztán nyomd le a könyvespolc melletti piros gombot. Ez beizzítja az áramot. Told el a könyvespolcot jobbra, és a kép kinyílik.(1)

KAZÁN

Gyújtsd be a kazánt, majd a gyertyákat a következő sorrendben: 12, 13, 11.

A FEGYVERRAKTÁR

A kapcsolókat a következő sorrendben kell lenyomni a pincében található fegyverraktár áramellátásának bekapcsolásához: ↑,↑,↓,↓,↑.

SZÉFKÓD

Rövid és velős: 2236 (3).

SHERRY/ADA-KÜLDETÉS

Menj abba a szobába, ahol a vízszelep (4) található, és keresd meg a dobozokkal teli részt. Tologasd őket úgy, hogy egy vonalba kerüljenek, és hozzáérjenek az ellenkező falhoz, mint amelyiken lemásztál. Mássz vissza, és forgasd el a vízzáró csapot, hogy egy hidat képezzen a többivel.

ÚT AZ ELEKTROMOS KAPCSOLÓSZOBÁBA

A második jelenetben eljutsz majd egy laborba, ahol egy lift és egy fekete doboz található. Told be a ládát a liftbe, majd a lift levitele után told ki arra a helyre, ahol a másik két láda egymáson áll; így már be tudsz jutni a kapcsolószobába.

HOGYAN INTÉZZÜK EL AZ ALIGÁTORT

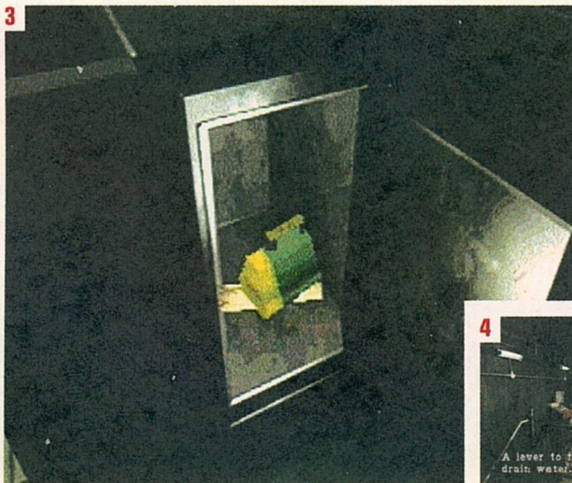
Az alagútban belebotlasz majd egy gáztartályba. Ahogy az óriáshüllő megindul feléd, rohanj vissza oda, és az ⊗ lenyomásával döntsd fel; az aligátor kaja helyett azt fogja harapdálni. Ekkor már csak egy elegáns lövés hiányzik a szörny szájába, és... (5)

A SPECIÁLIS KULCS

Rohanj a rendőrségre, eközben ne vegyél fel semmit. Egy kis lőszer felmarkolása után indulj meg a lépcső melletti részhez. Itt újabb töltényutánpótlás, majd a Brad Vickers-zombi kiirtása következik; a testet átkutatva lehet megtalálni a speckó kulcsot, ami a sötétszobában lévő szekrény kinyitására szolgál. Itt egy rakás új cucc található, Claire-nek új ▶

1


2


3


4


5


▶ fegyver, Leon pedig ezek segítségével egy kicsit gyorsabban tud majd lőni.

BEFEJEZÉSI BÓNUSZOK

Van egypár fegyver, amelyek segítségével gyorsabban befejezhető a játék. Ha végigviszed az első részt két és fél órán belül A-val, kifogyhatatlan rakétavetőt kapsz; a második rész A-val való teljesítésekor végtelen lőszeres géppisztolyra tehetsz szert. Ha ugyanezt a pályát két és fél órán belül, A-val csinálod meg, a végtelen lőszeres gépfegyver mellé még egy rakétavető is jár. Még jobb, ha ugyanezt mentés nélkül teszed, mert akkor az előbb felsoroltak mellé még egy gatling is jár.

A VÉGIGVITEL ÉRTÉKELÉSE

A legjobb osztályzatok és az A megszerzéséhez három és fél órán belül kell befejezni a játékot, kevesebb mint 6 mentéspont használatával. Hát persze... Maradjunk inkább a B-nél? Ugyanezek a feltételek, de használhatod a besorolást csökkentő eszközöket is (elsősegély-spray, gépfegyverek, gatlingok, végtelen lőszeres rakétavetők). A szerényebb eredmények már csak a végigjátszás idején múlnak: C-t kapsz a 3,5–7 óráért, D-t a 7–9-ért, efelett pedig E jár.

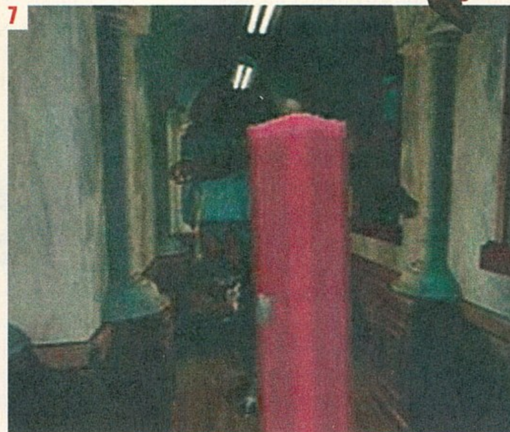
TITKOS KÜLDETÉSEK

Van néhány, persze csak ha elég jó (vagy csak türelmes) vagy, hogy végigvidd a játékot egy párszor. Az első és második rész kétszeri, A-val való végigjátszása után Hunk küldetését kapod meg **(6)**. Ha hatot viszel végig A-val, Tofuét is megszerezted **(7)**.

PÁLYAMÓDOSÍTÓK

Az első rész bizonyos tevékenységei kihatnak a másodikra is. Ha még újonc vagy, ne használd el a géppisztolyt és a csomagot, hanem hagyd a második karakternek. Nem kell használnod, de mivel a második rész nehezebb, bölcsebb egy időre ott hagyni, ahol van. Ha a gáztartályos trükkel lenyomtad az aligátort, a második karakternek már nem kell megölnie, hiszen már rég haltáppá lett. Próbáld meg feltölteni számítógépre az ujjlenyomataidat mindkét pályán a laborban, és bejuthatsz a redőnyös szobába. Vigyázz, van ott egy kis meglepetés; nem túl kedves... ■


6


7



A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

SZIGORÚAN TITKOS

• SZIGORÚAN TITKOS *WIP3OUT, STREET FIGHTER APLHA 3, TONY HAWK'S SKATEBOARDING* TIPPEK
• PLUSZ: MEGMUTATJUK, HOGYAN TEDD LEHETSÉGESSÉ A *MISSION IMPOSSIBLE*-T, HOGYAN LÉGY SÉRTHETETLEN A *DINO CRISIS*-BEN, ÉS MIKÉNT KÁRTYÁZZ VEGAS-STÍLUSBAN A *FFVIII*-BEN

TOVÁBBI JÁTÉKINFÓKÉRT FORDULJ A HIVATALOS PS TIPS MAGAZINHOZ, AMI RÖVIDESEN MEGJELENIK!



SZÖVEG: Justin Calvert/Mike Goldsmith/Dan Mayers

MÉDIA KÖRKÉP

CD/DVD/NET/PÉNZBEDOBÓS GÉP

A *PSM* ÖSSZEFOGLALÓJA A HÓNAP LEGJOBB ÚJDONSÁGAIRÓL

A HÓNAP CD-I

>>A *There Is Nothing Left To Lose* november 1-jén jelenik meg>>

FOO FIGHTERS

There Is Nothing Left To Lose (RCA)

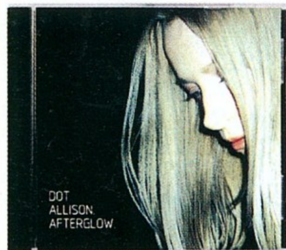
„Nothing left to lose" – már nincs mit veszíteni, kivéve talán a néhai Kurt Cobain szellemét. Dave Grohl manapság bizony már önmagában is gyakorlott a dalok írásában. A Foo fiúk harmadik albuma is fejlődést mutat a korábbiakhoz képest – érzelmes balladától (*Aurora*) ütős rockhimnuszig (*Learn To Fly*) sokféle szám található a hanghordozón. Az *M.I.A.* mintapéldája annak az „izmos" hangzásnak, amelyet Grohlék megpróbálnak elérni – az esetek többségében sikerrel. A gitárok keményen szólnak, és a dallamok is jól el vannak találva, így minden adott egy igazán jó rock lemezhez. **DM**

PlayStation Magazin KEDVENC JÁTÉK





ÉRTÉKELÉS: **Dave, aki rave! A Foo fiúk eddigi legjobbja! Stb. 8/10**



>>Megjelent az *Afterglow*>>

DOT ALLISON

Afterglow (Heavenly)

A post-acid stílusú, Weatherall producer neve által fémjelzett, belső problémák miatt taccsra ment One Dove talán örökké az enyészeté, de énekesük, Dot Allison hangja továbbra is bizsergeti hallóidegeinket. Mostani, debütáló albuma tartalmaz szívbe markoló őszinteséget (*Tomorrow Never Knows*), fennkölt zenekari hangszerelést (*Did I Imagine You?*) és Death in Las Vegas ihletésű hangulatszólamokat (*Morning Sun*). A *Mo Pop*-ban pedig meggyőző franciasággal adja elő magát a hölgy. Ahhoz képest, hogy Glasgow-ból való... Egy ideális világban minden ágyat beépített, gyengéd altatódalokat éneklő Dot Allisonnal szállítanának. Ennek hiányában viszont meg kell vennünk az albumot. Ami azért – valljuk be – igencsak jól sikerült. **DM**

ÉRTÉKELÉS: **Szerelmes dalok a csalódott tömegeknek. Ki is az a Beth? 8/10**



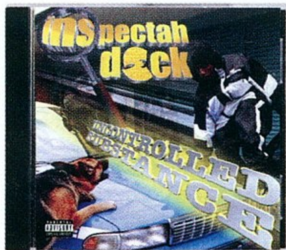
>>A *99.1* a boltokban>>

VÁLOGATÁS

99.1 (Moving Shadow)

Tabletták marokszámra, baseballütők hasba vágó mennyiségben, az egész elmét kitöltő paranoia, csontzene. Íme, a *Goodfellas*-Nyú-Jókba-megy beütésű *GTA2* promofilm, amely a drum'n'bass mestere, a Moving Shadow kitűnő válogatásának második lemezén található. Rob Playford kiadója szolgáltatta a Rockstar játékának filmzenéjét is, így jó azt hallani, hogy a *99.1* telitalálat – van itt ugrálásra késztető jungle, dzsessz-beütés és katonás hangzású robotzene. A híres-hírhedt, PC- és Mac-kompatibilis *GTA2* promo megtekintésének lehetősége és a szerény ár a *99.1*-et a virtuális gengszterek paradicsomává teszi. **MG**

ÉRTÉKELÉS: **Ha nem veszed meg azonnal, a Rockstar már küldi is az izmos fiúkat 8/10**



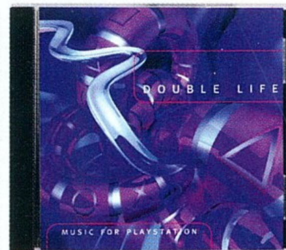
>>Újdonság>>

INSPECTAH DECK

Uncontrolled Substance (Loud)

Mindennap egy-egy újabb Wu-Tang-kiadványt láthatunk, s az a kérdés merül fel bennünk Inspectah Deck albumának láttán, hogy vajon ki tud-e lépni a Genius, a Raewkon és a többiek árnyékából. Jó hír, hogy úgy tűnik: a Wu nyelvezetének hagyományait folytatva, a dalszöveg révén képes volt erre. Deck hasonlít a funkys Mobb Deppre, bár előbbinek politológiai diplomája is van. A zenész hip-hopját tiltott kábítószernek tartja, amelynek ereje az édeskés hangzás és a hardcore rímek elegyében rejlik, receptjét pedig ingyenesen kaphatják meg a függők. Bár nem tekinthetjük a legjobb Wu-albumnak, Inspectah Deck legalább olyan pokoli a lemezen, mint a közeljövőben érkező Activision játékban. Elég jól pörög. **MG**

ÉRTÉKELÉS: **A Wu hangjai újra megszólalnak. Kellemes a fülnek 7/10**



>>Itt a *Double Life* is>>

VÁLOGATÁS

Double Life: Music For PlayStation (Sony)

PlayStation-zene? Ez talán valami Chemical Brothers, Leftfield, Wu-Tang kombináció? Rossz tipp. Az Orbital, a Supergrass és a Super Furries valóban szerepelt már a *PSM* lapjain, de mi köze a konzolhoz a Reefnek, a Suede-nek és a Jamiroquainak? Na ez az. A *Double Life* különlegessége abban rejlik, hogy van hozzá egy második CD is, amelyen nyolc új, játszható PlayStation-demo található – egyebek közt a *Crash Team Racing* bemutatója is, amelyet egy teljes hónappal a *PSM* CD-n való megjelenése előtt láthatunk. De mindez megéri a befektetést? Nos, nem igazán. **JC**

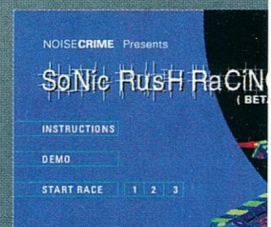
ÉRTÉKELÉS: **Ezzel az erővel bármilyen albumot és egy *PSM*-et vehetnél 6/10**

HÁLÓZAT HALÁSZA

A legújabb játékhon és zenék

A legtöbb webmániás már ism ri a MAME névre hallgató jelen séget (**mame.retrogames.com**) azt az emulációs programot, amely lehetővé teszi, hogy rászabaduljunk azokra az arcade, Speccy és C64 játékokra, amelyekkel kölyökként számtalan órát töltöttünk. Ugorj a honlapra, tölts le egy apró(bb fajta fájlt és szemed előtt, a PC képe nyőjén máris megjelenhet kismillió régi sláger.

Amikor a *PSM* nemrégiben a net bugyraiban kutakodott,



rátalált egy játékra, amely gyanúsan hasonlított a *WipEo* című PlayStation-klasszikushoz. A *Sonic Rush Racing* program (eredetileg a Sonyt utánzó *Wipeout SW99* néven futott) az eredeti játékot igyekszik felidézni. További szavak helyett azt javasoljuk, menj a **www.simtek.dircon.co.uk/quad wipeout.html** oldalra és nézd meg magad is. A Shockwave 7 mindenesetre kell a futtatásához. Az eredmény? A *Wipeout* a számítógépünkön; talán kissé kidolgozatlan formában, de job gépeken akár 10 frame/másodperc sebességgel is fut.

Mega | Party
Fighter | Fetish

Egy huncut kanyar a **www.nationalgamereview.com 9.4.26/words/japan.html** oldalra vitt minket. Itt található a *Japanese Game Title Generato* (Japán Játékcím Generátor). Ha megforgatjuk a pénzbedobós játékautomatára emlékeztető ker keket, majd rákattintunk a megfelelő mezőre, amikor meg aka runk állítani egy hengert, máris egy vadonatúj japán játékcím birtokosai leszünk. Neked tetszene a *Jolly Joy Pocket Teste* (Jolly Joy Zsebherék), vagy a *Godzilla`s Pocket Jell-o Machin* (Godzilla Zsebdzsemgyártó Gépe) cím? Nekünk nem.

Dan Mayers a www.psmonline.co.uk felelős szerkesztője

A HÓNAP **DVD-I**



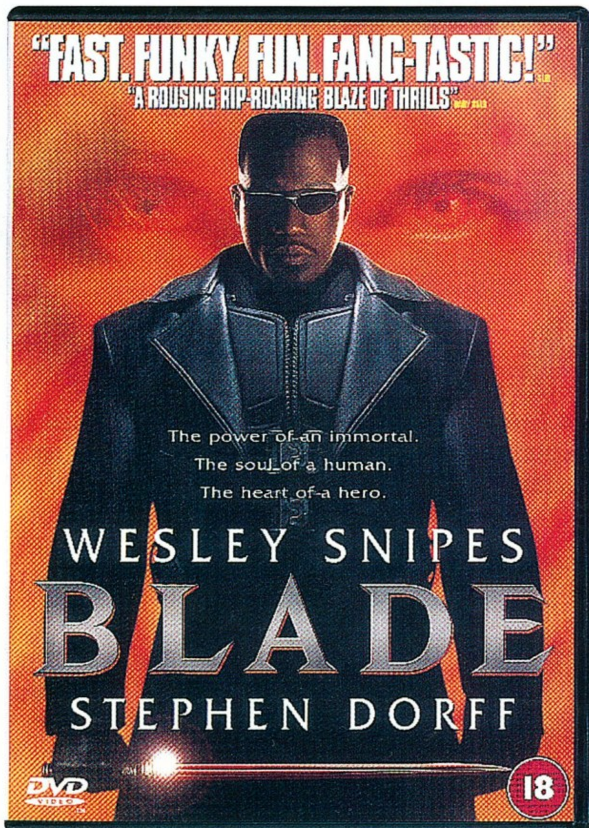
>>A *Pulp Fiction* novemberben jelenik meg>>

PULP FICTION

Talán akad egy-két halandó, aki nem látta még Quentin Tarantino filmjét, a *Pulp Fiction*-t (magyar címe: *Ponyvaregény*). Nos, nekik elmondhatjuk, hogy az alkotás a rendező legjobb (és legvéresebb) műve. A sajátos stílusú és humorú film a John Travolta és Samuel L. Jackson által alakított két piti bűnöző történetét meséli el. A mellékszereplők (többek között Bruce Willis, Uma Thurman, Tim Roth és Rosanna Arquette) történetei is bekapcsolódnak a cselekménybe. Első látásra a *Pulp Fiction* kissé zavarosnak tűnik, hiszen a film egyik történetről a másikra ugrál, s eközben szembetűnő az idősíkok közötti váltogatás. Amint azonban megszokja az ember a mű sajátos szerkezetét, hamar rájön, hogy az újkori Hollywood világát forradalmasító alkotással állunk szemben. Hihetetlen módon a DVD-n nincs semmi extra, de a film ettől függetlenül még nagyon jó. **JC**

EXTRÁK: **Nincsenek**

ÉRTÉKELÉS: **Alapmű, de az extrák hiánya kiábrándító 8/10**



>>Itt a *Blade*>>

BLADE

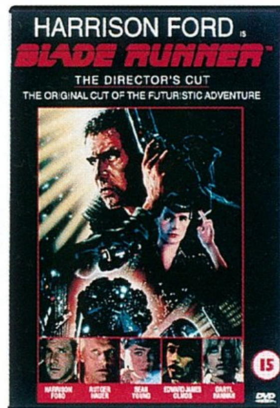


Wesley Snipes a Marvel képregényhős félig ember, félig vámpír Blade szerepébe bújik, és háborút indít a modern világ vámpírjai ellen, akik hatalmukba vették New York városát. A film valamelyest emlékeztet a *Batman*-re, de új attrakcióként vámpírok (IGEN!), kitűnően kivitelezett effektek és villámgyors csatajelenetek is vannak benne (mintha az *Evil Dead II* és *John Woo* találkozna). Blade első számú ellenfele Frost, a vámpír, akit Stephen Dorff játszik – kiválóan. Frost a Vér Istenét próbálja feltámasztani, de ehhez a kiválasztott (aki természetesen maga Blade) vérére is szüksége van. Sikerül vajon a gonosz terv? Talán első látásra nem is lehet észrevenni a film összes extráját – a *Blade* valóban egy vérfagyasztó effektgyűjtemény. **JC**

EXTRÁK: **Dokumentumfilmek, alternatív filmbefejezés, életrajzok, trailer, audiókommentár**

ÉRTÉKELÉS: **Maga a révület 9/10**

„Valamelyest emlékeztet a *Batman*-re, de új attrakcióként vámpírok és villámgyors csatajelenetek is vannak benne"



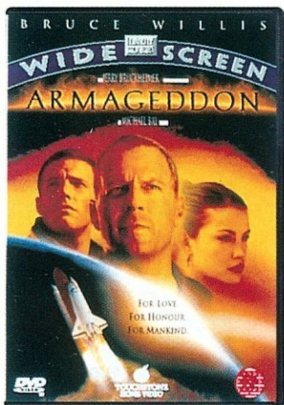
>>A *Blade Runner* novemberben fut be>>

BLADE RUNNER: RENDEZŐI VÁLTOZAT

Íme Ridley Scott víziója a 21. század Los Angeles-éről. A *The Director's Cut*-ból kimaradt Harrison Ford hangalámondása, viszont sok olyan részt találhatunk benne, amelyet kivágtak az eredetiből. Deckard feladata az, hogy megtaláljon egy adag megszökött „másolatot" – harci androidokat, amelyeket szinte lehetetlen megkülönböztetni az emberektől. A mostani változat közelebb áll Philip K. Dick *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* (Az androidok elektromos bárányokról álmodnak?) című regényéhez – azt a kérdést feszegeti, hogy Deckard vajon maga is egy másolat-e. Biztos tipp nincs. A különleges effektek nem váltak elavulttá, a *Blade Runner* bizony még mindig a filmtörténet egyik legstílusosabb science-fiction filmje. Érdemes megnézni. **JC**

EXTRÁK: **Érthetetlen módon semmi extra**

ÉRTÉKELÉS: **Az egyik legjobb sci-fi film, amely valaha is készült – DVD-n is jól mutat 8/10**



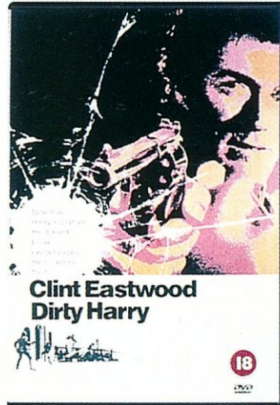
>>Az *Armageddon* is becsapódik lassan>>

ARMAGEDDON

Volt egy idő, amikor dinoszauruszok népesítették be a Földet. Aztán jött egy meteor, és szinte kipusztult az élet a bolygón. 65 millió évvel ezután újra hasonló veszéllyel kell szembenéznie a planéta lakóinak, az egyetlen reményünk pedig egy olajfúrócsoport, amelyet Bruce Willis vezet. A NASA terve az, hogy felküldi a brigádot az aszteroidára, akik majd egy lyuk fúrásával és egy nukleáris töltet behelyezésével semlegesítik az űrben száguldó veszélyt. Ha más kirívó értéke nincs is, a hangeffektszekció nyújt némi élvezetet a néző számára. Elég vicces, ahogy Steve Buscemi kitűnően domborít a képernyőn. Az *Armageddon* nem egy sokszor megnézendő klasszikus, de érdemes legalább egyszer végigülni, még mielőtt eljönne a világvége. **JC**

EXTRÁK: **Trailerek, Aerosmith-videó**

ÉRTÉKELÉS: **Egetverő effektek, maga a film nem egy nagy cucc 7/10**



>>*Dirty Harry* visszaköszön>>

DIRTY HARRY

Clint Eastwood a kőkemény San Franciscó-i zsaru, Harry Callahan szerepében egy kegyetlen sorozatgyilkos nyomába szegődik. A gyilkos, aki Scorpio néven tetszeleg, megpróbálja blokád alatt tartani a várost, de mindenekelőtt jó szórakozást lát abban, hogy Clint barátunkkal szórakozik. A *Dirty Harry* érdekes film olyan klasszikus jelenetekkel, mint amikor Harrynek egyik telefontól a másikhoz kell szaladgálnia ahhoz, hogy beszélgetést folytathasson Scorpióval. Tény: a *Dirty Harry* Clint egyik legjobb akciófilmje és (bár nem adnak hozzá semmilyen DVD-különlegességet) érdemes megvenni – hacsak nem vetted fel videóra karácsonykor... **JC**

EXTRÁK: **Nincsenek**

ÉRTÉKELÉS: **Az eredeti, a legjobb, a legerősebb kézifegyver az egész földkerekségen 8/10**

SZÓRD BE

A legújabb pénzbedob
játékautomaták

Az ősz másról sem szól, mint üzletről – a fő videojáték-gyártók világszerte ekkor mutatják be termékeiket a szakkiállításokon. Hagyományosan a legfontosabb ezek közül a tokiói JAMMA, amely minden év szeptemberében kerül megrendezésre. A Namco első számú csodafegyvere a *Time Crisis* folytatása, a *Crisis Zone* volt. A játéknak része a Namco pedálirányítású fegyverkonstrukciója, de most géppuskát kell használnunk pisztoly helyett. Hogy ez azt jelenti-e, hogy a konzoltulaj-



donosoknak új kiegészítőre kell beruházniuk, még nem nyilvánvaló. Konzolmegjelenésről még nem tudni, de a program bizonyosan befutó lenne a PlayStation 2-re. A Namco két másik játékkal is kijött. Az egyik a *Quick & Crash*, amely lövöldözős játék, s egy robbanó bögrét használ kegyelemdöfésként. Bár igen addiktív program, nincs meg benne az a mélység, amely az otthoni felhasználót is vonzaná. A *World Kicks* a legnépszerűbb sport, a foci öt öt elleni változata, a játékosoknak pedig egy igazi, bár szekrényhez rögzített futball labdát kell rúgniuk a passzok és a lövések kivitelezésekor. Nem az előszobába való eszköz. A Capcom a *Spawn: In the*



Demon's Hand-del jött ki. A játékot játszhatja egy, illetve két személy, death match mód is rendelkezésre áll. A *Spawn* alkotója, Todd McFarlene pedig bejelentette, hogy a *Spawn* 2001-ig a PS2-re is megjelenik majd. Figyeljétek rovatunkat...

Colin Operative
a szerkesztőség titkos arcade-szakembere

visszhang



ISMÉTCSAK SZÉP SZÁMBAN ÉRKEZTEK ÉRDEKES HOZZÁSZÓLÁSOK, KÉRDÉSEK ÉS FELVETÉSEK, RÖVIDEN OLVASÓI LEVELEK A SZERKESZTŐSÉGBE. NÉZZÜK ÁT EGYÜTT MIT SZERETNÉTEK, MIRE VAN SZÜKSÉGETEK ÉS PERSZE, HOGY KIK NYERTEK AJÁNDÉKOKAT!



Igazi fénykorát éli mindannyiunk kedvence, a PlayStation. A Nagy Testvér ugyan már úton van a forgalomba hozatal felé, és mi minden apró információt mint mennyei ajándékot lesünk róla, mégis megnyugtató annak tudata, hogy a kis szürke doboz milyen csodákra képes. Gondolok itt elsősorban a *Final Fantasy VIII* elképesztő jeleneteire, melyeknek zenei aláfestése is említésre méltó. Maga a játék pedig... talán az abbahagyhatatlan kifejezés illik rá leginkább. Vagy nézzük *Tarzan* rajzfilmszerű kalandjait, vagy *Spyro*-t vagy a *Grand Turismo 2* videóit! Szóval virágzunk, virágzunk, rendesen. És a jövő is rendkívül biztató.
Na, vissza a levelekhez, pontosabban a hónap leveléhez, mely kitüntető cím ezúttal ifj. Kovács István budapesti levélírónkat illeti:

„Nos... A PSM Magazin kérdésére, mégpedig arra a kérdésre, hogy hogy hívják Crash Bandicoot kishúgát én ezt megmondom:
Coco Bandicoot
néven keresztelték el. (Amúgy ez nem ide jön, de tök cool, phantastisch, gut és persze príma az újság). Itt egy rajz Cocoról.

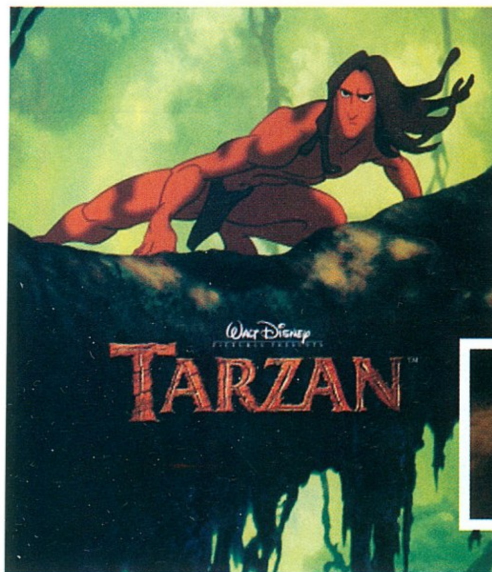
Ifjú versenyzőnk azt hiszem semmi kétséget sem hagyott afelől, hogy mi volt a kérdés, melyik kérdés volt az, amire ő válaszol a levélben, és hogy mit válaszolt abban a levélben. Másrészt saját készítésű rajzot is küldött (abban a levélben, amiben megmondta, hogy Crash kishúgának a neve – na jó, nem folytatom) ami végtére is nagyon jól sikeredett, így hát övé a díj. Taps. Egy Lara figura fogja őt ezeken a hosszú téli estéken felvidítani.

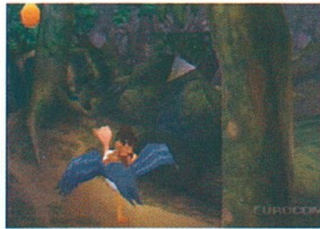
Egészen más, de nagyon érdekes téma következik:

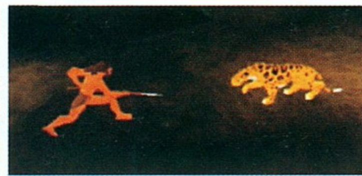
„(...) Mielőtt belekezdenék gratulálok! Az újság színvonala, tartalma és minősége kifogástalan. (Jó kezdés!!! – szerk.) *Eddig az összes számot megvettem, és a következőket is meg fogom.*
Rátérek a lényegre:
Azt szeretném megkérdezni, hogy lehet-e belőlem játéktesztelő, és mi kell hozzá. A számítógéphez értek, a PC-s játékokat és a PS játékokat is egyaránt jól játszom. Főleg az autósokat és horror-kaland játékokat. Arra kérlek titeket, hogy valahogy válaszoljatok a kérdésemre.
Előre is jó munkát kívánok az egész stábnak és előre is köszönöm..."

Kedves Kacsóf István (Szekszárdon) !
A jó hírem az, hogy igen, lehet belőled játéktesztelő. Ahhoz valóban lényeges, hogy sokat és kitartóan játssz minden platformon, amihez hozzájutsz. (PSX, PC, Sega stb.) Két lehetőséged van a jövőre nézve.

1., Főállásban leszel tester egy cégnél, ahol is egy készülő játék teljes fejlesztése alatt kell gyötörnöd folyamatosan a pályákat, hibajegyzékeket készítened, végigjátszanod, átnézned a kijavított hibákat... egészen a kiadásig. Egy ilyen munkakör betöltéséhez nem árt valamennyi hardveres tapasztalat, mert a tesztelés szüneteiben esetleg a gépekbe kell kártyákat beraknod, ilyesmi. Mielőtt arra gondolnál, hogy ilyen céget Magyarországon nem találsz, sietve megnyugtatlak, hogy több játékfejlesztés folyik most is PSX-re és PC-re. Lapozgasd a hirdetési újságokat, és ahol ilyen témában keresnek programozókat vagy grafikusokat, nyugodtan telefonálj oda, és érdeklődj, vajon testert nem keresnek-e.







2., Ott van az Internet. Amennyiben van előfizetésed, bármelyik keresőbe írd be a game tester szavakat (esetleg egy teljes angol mondatot) és számos, a témához kapcsolódó találatot fogsz eredményül kapni. NAGYON sok játékot egészen a béta fázisig az Interneten keresztül tesztelnek, sokszor akár száz ember tapasztalatait is meghallgatják...
Remélem alakul majd a dolog.

Szabó Györgynek ezúton szeretném a kódokat megköszönni, bár azt hiszem, a *Wipe3out*-nál az NTSC verzióban működnek... De azért megnézzük még egyszer. A *GTA* cheat-eket pedig örömmel várjuk!

Azután van itt egy levelünk, s ami abban foglaltatik, a sors szeszélye folytán összhangban áll a szerkesztőség véleményével. Az új arculatról van szó... Lássuk mit is írt Gyarmati János, budapesti olvasónk, aki egyébként rendszeres levélezőnk:

„(...) *Az Elemzés rovatot biztos sokan átlapozzák,de véleményem szerint új szint hoz az újságba, csak gratulálni tudok hozzá. Az Előjáték és a Jövőkép is oké.* ('hálisten - szerk.) *Egy rovat van csak, ami szerintem javításra szorul, ez a Próbajáték. Valóban szinte csak egy próba, főbb jellemzőit tartalmazza csak az adott játéknak. Alig-alig tér el az Előjáték rovattól, hiányoznak belőle a leírás jellegű részek...*"

János úgy látszik ezen túl még elégedettebb lesz a *PSM* új számaival. Esetleg ha egy hasonlóan részletes elemzést küldenél a mostani formátumról is... De bárki küldhet, végtére is az újság az olvasókért van, és ez itt a visszajelzések rovata. A legtalálóbb véleményt (nem csak dicséretre várunk...) ajándékkal fogjuk jutalmazni.

Ugrás a **Nyereményözönre,** ami ezúttal valóságos levélözön is volt egyben, hiszen annyian küldtek be helyes megoldást - Coco Bandicoot nevét – tartalmazó levelet.

ÍME A SZERENCSÉSEK:

Buglyó Edina, Budapest – Yoda mester,
Kardos Nikoletta, Budapest – Watto,
Lethenyi Samu, Budapest – Sniper Wolf,
Pomogács Hajnalka, Budapest – Darth Maul Fej,
Juhász Miklós, Törökszentmiklós – Podracer,
Vass László, Dorog – Rune Haako,
Ecsenszky Balázs, Nagytarcsa – Quake II,
Király Péter, Ajka – Dr. Neo Cortex
Ságiné Tompos Tünde, Keszthely – Tekken 3

figura boldog tulajdonosává vált. Bővülnek a gyűjtemények, szépen, lassan...

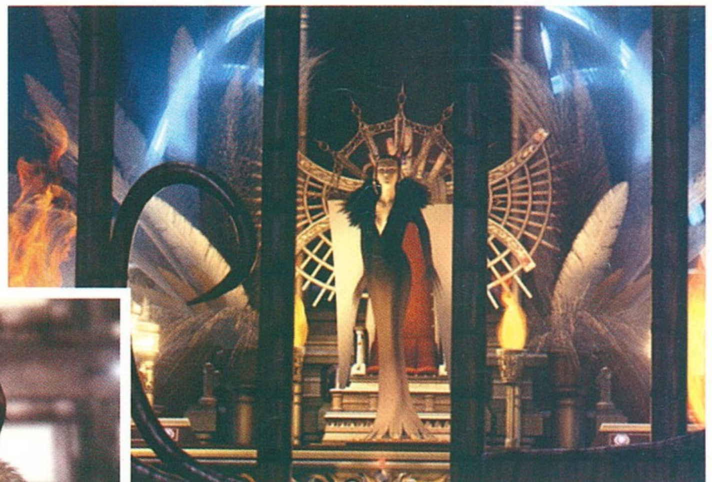
Következik a Pipáld Ki rovat kérdéseire választ adók közül kihúzott szerencsések névsora:

Simon Péter, Harsány
Énekes Zoltán, Tiszaújváros
Toma Adrienn, Budapest
Szilágyi László, Orosháza
Dworák Raik Antal, Nagysáp
Kardos Nikoletta, Budapest
Farkas Péter, Budapest
Katona Dóra, Gödöllő
Molnár Zoltán, Szombathely
Strobel Árpád, Balatonalmádi

Mindannyian egy-egy teljes verziós játékot nyertek.

Gratulálok mindazoknak, akik feljebb a nevükkel találkozhattak, és jó szerencsét mindenkinek, akiket még elkerült Fortuna kegye. Majd legközelebb.

Az új évben is várjuk a leveleket, hozzászólásokat és elemzéseket az újságról, lehet E-mailezni is, Tündérke pedig repesve válaszol minden elakadt játékosnak. Kellemes szilveszteri bulit, forgassátok a Karácsonyi különszámot, jó játékot – találkozunk az első 2000-es Visszhangban.







PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓ Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

GAMESTATION
Sony PSX gépek, játékok adásvétele, cseréje.
XVI., OND VEZÉR 41. NY.: H–V 12.30–20.00.
TEL.: 06-209-291-248

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ
PSX gépek adásvétele, cseréje, kipróbálási lehetőség.
N64, SuperNintendo, Gameboy csere.
1173 BP., PESTI ÚT 44/A

JÁTÉKÁLLOMÁS
Segítünk játszani! Állítólag olcsók vagyunk!
Hívj: 40-50-350. XVI., Pálya u. 104.

GAMES WORLD BT.
Alapgépek, tartozékok, programok nagy választéka.
Adásvétel, csere, kölcsönzés. Sony PSX, Nintendo 64,
SNES., SMD II., Game Boy, Dreamcast.
1191 Bp., Hunyadi u. 10–14. Tel.: 280-9091

Ez itt az Ön hirdetésének a helye!

SIGNAL COMPUTER KFT
Tv-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok.
Folyamatos AKCIÓK!
1135 Bp., Béke út 100. Tel.: 340-8544

MEGACOMP
Minden Playstation játék
3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
Bp. XX., Szent Erzsébet tér 10.

NINTENDO ÜZLET
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
BP. VI., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

NINTENDO ÜZLET
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY
ADÁSVÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
BP. V., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

HOOLIGAMES
SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK,
PROGRAMOK KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
Bp. VI., Szondy u. 14. Tel.: 3324-681

KONZOL STÚDIÓ
Videojáték-szakszerviz, kis- és nagykereskedés.
Tel./fax: 218-1925, 06-20/9-888-337
Nyitva: H–P: 11–19; Szo–V: 9–13

NEW GAME
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA,
VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: 20/988-4883
5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

JÁTÉKÁLLOMÁS
SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK
KELLÉKEK, ADÁSVÉTEL, CSERE.
Gödöllő, Szilhát u. 4.

NINTENDO SHOP-RON
SOPRON LEGNAGYOBB VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLETE
9400 Sopron, Újteleki u. 50.
Tel.: 99-333-195

VIDEOJÁTÉK-SZAKÜZLET
PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy,
PC CD-ROM játékok bő választékban.
8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA
Sony, Nintendo adásvétel, csere, gépkölcsönzés.
9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
Tel.: 06-20/9-565-322

MEGA TOP-X
PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel.
Akciós szoftver és hardver.
9400 Sopron, Füredi sétány 6.

PREDÁTOR VIDEOJÁTÉKOK
MINDEN, AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK,
TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
Tel.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB
PSX gépek, programok adásvétele, kölcsönzése.
Salgótarján, Kassai sor 12.
Tel.: 20/9-770-709

APRÓ COM. KFT
PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftvere
teljes kínálata. Elender internet-előfizetés.
Bp. II., Máriaremetei út 116. Tel.: 275-80-70

FIGURA PLAYSTATION
Játékok, gépek, kiegészítők adásvétele, cseréje.
A játékok kipróbálhatók. PSM magazin kapható.
1066 BP., OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
NYITVA TARTÁS: H–P 10–18, Szo 10–14.

MARIO HOUSE
Nintendo, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek
és játékprogramok, adásvétel és csere.
Lego adásvétel.
1139 Budapest, Üteg u. 29. Tel.: 339-43-53

PSX Sopron
Sopron legnagyobb videojáték-szaküzlete.
9400 Sopron, Teleki u. 50.
Telefon: 99-333-195

Ez itt az Ön hirdetésének a helye!

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük, lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes szövegírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,
MEMÓRIÁT, RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
JÁTSZÓTÁRSAT KERESEL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK **INGYENES** HIRDETÉSI LEHETŐSÉG
20 SZÓIG

E-MAIL: HORVATHH@DCCD.HU
TEL.: 06-1-457-1135

KONZOL STÚDIÓ
Minden ami...
PlayStation
NINTENDO64
AKCIÓS ÁRAK!
SZAKÜZLET,
SZAKSZERVÍZ
Bp.IX.,Kinizsi u. 27.
Tel/FAX: 218-19-25
Tel: 06-20-9888-337
Nyitvatartás:
H - P : 11 - 19
Szombat : 9 - 13

Keresem a
Resident Evil: Director's cut
leírását.
Aki tud, segítsen!
Cím: Nádasi Ferenc, 8473 Gyepűkaján, Kossuth u. 7.

Tomb Raider II., Touring Car
játékomat eladnám vagy elcserélném
G-Polisra!
TEL.: 36-30-227-8420

G-POLICE, TOMB RAIDER II., FAMILY WARS
játékaimat eladnám vagy elcserélném!
TEL.: 36-30-227-8420

FIZESSEN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINRA EGYETLEN TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁVAL!

Önnek nem szükséges csekkek kitöltésével, postázásával
fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti
és az OTP bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.
Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálata a

(06-1) 266-0000

számon hétfőtől szombatig, 9–20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: színház-, koncertjegy-vásárlás, repülő-, hajójegy-megrendelés, hírlap-előfizetés









PS4000

PREDATOR PLUS

7.490,-

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- Tölthető 3 sebességgel;
- Automatikus újratöltés állítható töltési sebességgel;
- Konami és Namco üzemmódok;
- Kétsebességű automatikus-tüzelési mód;
- Kézi újratöltés lehetősége.





11.490,-

VIBRATION

PS4003

PREDATOR 2

- Fénypisztoly Sony PlayStation és Sega Saturn-hoz;
- Konami PS és Namco Guncon üzemmódok;
- GUNCON AV adapter mellékelve;
- Állítható egyenes vagy soros tüzelési mód;
- Állítható automatikus tüzelés és feltöltés (gépfegyver üzemmód);
- 3 sebesség beállítás: tüzeléshez, újratöltéshez kézi újratöltéshez;
- Lövés közben rezgés (fokozza a valószerűséges);
- Pedál, újratöltés.





PS405

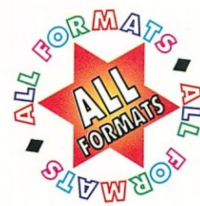
SUPERPAD

2.490,-

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- 8 tűzgomb;
- Automatikus-tüzelés mód;
- 8 irányú vezérlés lehetőség;
- Modern kivitelezésű markolat;
- Hosszú zsinór.









SP300 G
SCREENBEAT SOUND STATION

- 300 W zenei csúcsteljesítmény;
- 3 utas hangfal rendszer, használható: PlayStation, Dreamcast, PC, MAC, Nintendo 64 (kábel szükséges), Walkman, Discman, CD és MP3 Player-hez.
- Állítható hangerő;
- Állítható basszus;
- Tápegység mellékelve.

16.990,-

For VIDEO GAMES, PC & MUSIC

300 WATTS

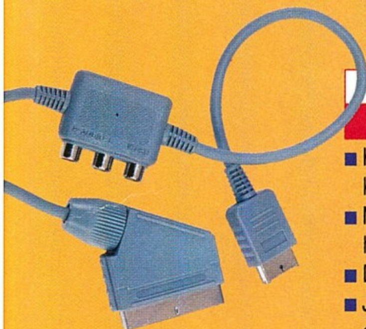


2.490,-

JT422
JOYPAD EXTENSION LEAD

- Játékvezérlő kábelhosszabító;
- Hossza: 1,5 m.





3.990,-

JT421 PSX
SCART

- Kivezetés Direct Stereo és Videó kimenet számára;
- NAMCO normával kompatíbilis G-CON45 használatra;
- Direkt RGB kimenet, csúcs képminőséghez;
- Jobb és bal kimenet Hi-Fi rendszer csatlakozásához.





6.990,-

PS461
GAMES STATION

- Formás és tömör tartó a Sony PlayStation-hoz és kellékeihez;
- Elhelyezhető a 14"-os tévékészülék alá;
- Két fiók biztosítja a könnyű hozzáférést a játékhoz és a vezérlőkhöz;
- Ütésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőztetést és megakadályozza a por és piszok behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.



2.990,-

JT423 PSX
LINK CABEL

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakoztatását, így a játékosok versenyezhetnek szemtől-szembe. Azoknál a játékoknál használható, melyeken látható „Link" ikon.



A közölt kiskereskedelmi árak tartalmazzák az ÁFÁ-t!



Forgalmazza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Cím.:1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.:461-5700, Fax:461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

LETÖLTÉS

'EL, BALRA, UGRÁS, TÜZELÉS, ELMERÜLÉS. ELFUTÁS... ÍME A LEMEZ E HAVI KÍNÁLATA





A minden eddiginél szépségesebb **Croft kisasszony legújabb kalandjait átélve sok álmatlan éjszakánk lesz.**

Figyelmesebb olvasóink már észrevehették a *Tomb Raider: TLR* demót a lemezen, de Croft kisasszony legújabb szereplésének isszhangos megjelenése miatt nem szabad figyelnen kívül hagyni a CD-n található egyéb érdekesséeket sem. Feltétlenül érdemes megnézni a súlyoan jó *Gran Turismo* videót. Vagy a *Spyro 2* jól eltaált demóját, amely bemutatja az összes fejlesztést, mely a kis cimbora háza táján lezajlott. A *Fighting* 'orce 2 és a *Millennium Soldier Robotron-szerű* stíusa pedig a játéktermekben eltékozolt fiatalság emékeit idézi fel. Előételnek nem rossz – a lakoma pelig jövő havi ajánlatunkkal folytatódik majd.

Catherine Channon

A LEMEZ HASZNÁLATA

Betöltés után a ← és → gombokkal scrollozatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó elindításához az ⊗-t használhatod – némelyik demó után resetelned kell.

Tomb Raider: The Last Revelation

■ **KIADÓ:**	Eidos
■ **MŰFAJ:**	3D kaland
■ **PROGRAM:**	Játszható demo

E hónapban a Videojáték-történelem Legvonzóbb Poligonos Hölgye tiszteletét teszi lemezünkön. Korábbi, példátlan kalandjai folytatására éhezve Lara most visszatér. A vonzó hölgyeménnyel Alexandriában, a játék öt fő helyszínének egyikében találkozhatunk, ahol rejtélymegoldó utazása részeként Kleopátra palotájának elveszett könyvtárait kell felfedeznie. Néhány dolog összeszedésével és együttes használatával fejezhetjük be a demót.

■ Irányítás:

- ⊗ Cselekvés
- ◎ 180° fordulat
- ▢ Ugrás
- △ Fegyver elővétele
- R1 Lépés oldalirányban (nyomd meg és használd a ↑ ↓ ←→-ot)
- L1 Kamera (nyomd meg és használd a6875-öt)
- R2 Lendületvétel
- R2+▢ Lendületvétel és úszás
- L1 Lézernézet (az R1-el be-, az R2-vel pedig kizoomolhatunk. Ez a távcsőre is érvényes)
- L2 Leguggolás/kúszás (nyomd meg és használd a ↑ ↓ ←→-ot, ha kúszni akarsz)
- ⊗+↑ Fel- és lemászás a rudakon
- ⊗+↓ Leugrás rudakról
- SELECT Eszköztár. Az eszközök kiválasztásához nyomd le a ⊗ gombot, s ekkor tudod használni az „equip" (felszerelés) opciót. Eszközök együttes használatához a „combine" (együttes használat) és a felszerelés opciót kell igénybe vennünk.

■ Egyéb jellemzők:

Nem csoda, hogy annyi Lucozade után Lara majd kicsattan az életerőtől. Kétszer annyi féle mozgást tud, mint azelőtt. Ezek egy jó része esetleges, de másik részük nagyban hozzájárult a játék fejlődéséhez. Lara oszlopokra mászik és póznákon csüng, combizmai pedig olyan erősek, hogy az ajtót is berúgja. Egyszerűen végtelenek a fiatalasszony képességei.



■ További információk

Gyürkőzz neki és szökkenj át a *PSM* előzeteséhez.



Az összes feladat megoldásához aktiválnod kell egy power up bónuszt (fent). Ezt úgy teheted meg, ha megölsz bizonyos mennyiségű rossz arcot és visszatérsz a pillérekhez.

Spyro 2: Gateway to Glimmer

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	3D Platform
■ PROGRAM:	Játszható demo

Mindannyiunk kedvenc tűzokádója visszatér. Spyro kalandjaiba Avalar világában zajló utazásainak keretében kapcsolódhatunk be. Mint mindig, a kishavert ezúttal is nagy adag egyéb lény macerálja. A demo a teljes játék két világát tartalmazza – a Sunny Beach és a Skelos Badlands nevű pályákat. A Sunny Beach amolyan vizes szint, ahol Spyrónak pár teknőst kell biztonságba kísérnie. Nem túl nehéz feladat megküzdeni a helyszínen szétszórt pengeforgató rosszfiúkkal. Lángleheleteddel mindet megölheted. Mindegyik világban van néhány kihívás, ezért keresd a meditáló teknőcöket, amelyeknek láthatóan segítségre van szükségük. Ugorj fel a létrákra, merülj le a tavakba, fedezz fel minden területet. A Badlands-területen már valamivel forróbb a hangulat – a szint túlnyomó részén ott a halálos láva, amely Spyrót ropogósra pirítja, ha nem vigyázol. Mintha ez még nem lenne elég nagy gond, a helyszínen barlanglakó ősemberek, tűzköpő sárkányok és kék tüzes lények is megjelennek. A szinteken úgy juthatunk végig megperzselődés nélkül, hogy megesszük az utunkba kerülő vörös köveket és a ⊗ megnyomásával ráköpjük ezeket a gonoszokra.

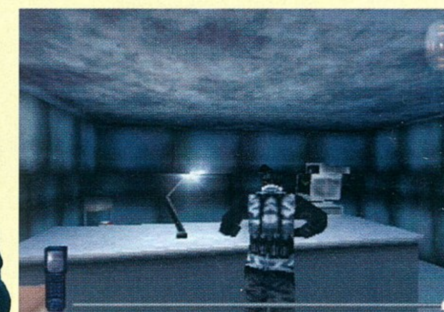
■ Irányítás:

⊗	Ugrás/vitorlázás
▢	Lángok
△	Támadás
R1	Gördülés
L1	Gördülés
↑↓←→	Spyro mozgatása

■ További információk:
Irány a *Spyro 2* előzetes!







Megragadó címzene... A küldetés lehetetlen. Na jó, azért nem, de bizony meg kell küzdenü a sikerért.

Mission: Impossible

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	Lopakodás/stratégia
■ PROGRAM:	Játszható demo

A *Mission: Impossible* izgalmas és dermesztő titkosügynök-történetnek látszik. Teljesen játszható demónk Ethan Hunt szerepébe helyez, méghozzá nem is akárhová: a semmi közepébe, a tél jeges markába. A képernyőn teljes eligazítást kapsz, küldetésed célja a következő: Mássz át a kerítésen. Találd meg az őrházat. Vedd fel a borítékot. Változtasd meg a kinézetedet (ne feledd, a Facemaker nem működik a hidegben!). Győzd meg a teherautó-vezetőt, hogy kézbesítse a borítékot. Találkozz Chitterrel és ugorj a teherkocsira (könnyű, nem?). A küldetésed sikeres végrehajtásában két tárgy lehet segítségedre, így bölcsen kell őket használni – egyikük egy 7.65-ös hangtompítós pisztoly, a másik pedig a Facemaker.

■ Irányítás:

⊗	Üzenetek átvétele a kommunikátor villogásakor
⊗	Ugrás
◯	Lehajlás
▢	Verekedés vagy lövés
△	Belépés az eszköztárba, Fegyver kiválasztása (megerősítés: ⊗)
◯	Facemaker és más tárgyak kiválasztása (megerősítés: ⊗)
R2	Célkereszt mód
⊗	Automatikus célzás
L2, R2	Bezoomoláskor nyomva kell tartan

■ Egyéb jellemzők:
A teljes játékban nem kevesebb mint 20 küldetést kell teljesítened a lehető legkisebb felhajtással. Segítségedre lesznek olyan klassz cuccok is, mint a 4000 voltos elektrosokkoló, a gázkapszulák, a plasztikbombák – olyan arzenálod lesz, amelyet bárki megirigyelhetne.

■ További információk:
Lopózz vissza a Szemle rovatba, és kukkants bele a bővebb leírásba.



A dzsungelben is igaz **a törvény: hadd hulljon a férgese... A SI-COPS tagjaként feladatunk az, hogy kiirtsuk a rosszakat. Nem kegyelmezhetsz senkinek.**







Száguldj végig a pályán a lehető leggyorsabban, mint az extravagány Ricky Carmichael. Húzd a gázt...

Fighting Force 2

■ KIADÓ:	Eidos
■ MŰFAJ:	Verekedős
■ PROGRAM:	Játszható demo

Összetett mese ez, amelyben helyet kapnak a kormány-összeesküvések, az őrült tudósok és a katonai fondorlatok. Az emberklónozás tilalma ellenére a katonaság továbbra is komoly lépéseket tesz azért, hogy megvalósíthassa álmát, a legyőzhetetlen katonát. A Nakaichi vállalat pénzeli az illegális klónozás és biotechnológia növekvő kereskedelmét. A The State Intelligence Force (SI-COPS) csapat emberei a CIA, az FBI és az Interpol soraiból kerülnek ki. Az ő céljuk az, hogy gátat szabjanak a szervezett bűnözés hullámainak. A SI-COPS emberei bekerülnek a Nakamichi vállalat vérkeringésébe; veszélyes projektadatokat semmisítenek meg, és ártalmatlanná teszik a kulcspozíciókban ülő embereket. A nyomozás kényes voltára való tekintettel létezésünk sosem lesz nyilvános – még akkor sem jön segítség, ha csapdába kerültünk. A dzsungelalapú demo segítségével könnyebb megismerni a zsoldosokat. Rombolj le mindent, ne cicózz.

■ Irányítás:

△ Fegyver kiválasztása
□ Ugrás
○ Rúgás
⊗ Ütés
L1 Két nyomással a stealth (lopakodás) módba kerülhetünk

Az erőkesztyűvel

⊗, ⊗, □ Ütés, ütés, majd nagy jobbcsapott
□, ⊗ Ugrásos szupersuhintás (ezt egy karddal vagy ütővel használhatod)

Amikor eldobható tárgy van a kezedben

R1, ↓ + ⊗ Tárgy eldobása
R1, ↑ + ⊗ Tárgy végiggurítása a padlón

■ Egyéb jellemzők:

A teljes változat körülbelül 24 szintet tartalmaz majd és számítógépes terminálokba is be kell jutnunk a küldetéssel kapcsolatos információgyűjtés érdekében.

■ További információk:

A teljes előzetes a következő számban lepleződik le.

Championship Motocross

■ KIADÓ:	THQ
■ MŰFAJ:	Motokrossz-szimulátor
■ PROGRAM:	Játszható demó

Bár a sport maga eléggé szabadtéri jellegű, a krosszmotorozásból bizony jó játékot lehet csinálni. Ebben a sportban a vasparipa végigvezetése az ingoványos pályán valóban igényel némi gyakorlatot. Vadló módjára ugráló motoroddal az első néhány körben bizonyára jó párszor kicsúszol majd az ijedt tömeg felé száguldva. De nem is olyan sok idő múlva már duhajkodni fogsz az iszapban, az ugratásokat pedig öngyilkos sebességgel hajtod végre. Demonkban a teljes játék számos iszapfürdője közül próbálhatsz ki egyet Ricky Carmichael superbike-versenyző bőrébe bújva. Talán még nem hallottál róla, de hidd el, a srác nagy név a krosszmotorok világában.

■ Irányítás:

L1	Oldalnézet
L2	Hátulnézet
D-Pad	Iránygombok
SELECT	Kiválasztás
START	Pause
R1 + (← vagy →)	Farolás
△	Kamerák
○	Trükkök
⊗	Gyorsítás
□	Fékezés

■ Egyéb jellemzők:

A teljes játékban 12-féle Motokrossz, szuperkrossz és enduropálya lesz majd megtalálható. Bár a legtöbbjük szabadtéri menet, vannak futamok csarnokban is. Kilenc motor közül választhatsz magadnak egyet, melyet kedvedre alakítgathatsz.

■ További információk:

Ugrass a játék előzeteséhez.

Kingsley's Adventures

■KIADÓ:	SCEE
■MŰFAJ:	RPG
■PROGRAM:	Játszható demo

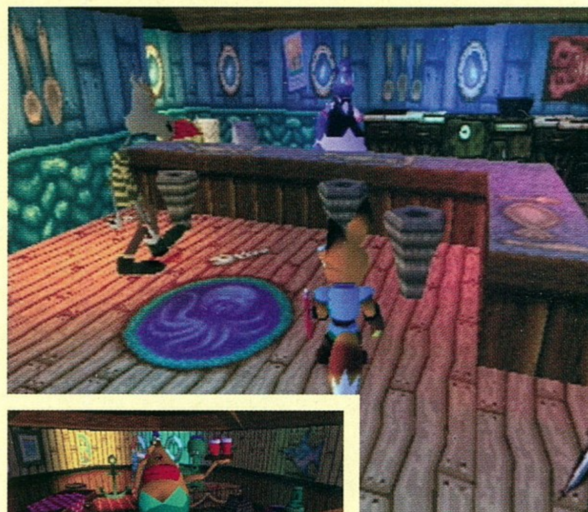
A gonosz rágcsálóvarázsló, Bad Custard ellopja a Gyümölcskirálynő bűvös könyvét és a királyság Igaz Lovagjait Sötét Lovagokká változtatja. Kingsley, a kicsi, de bátor árva rókakölyök pedig elindul megmenteni a világot. Kis rókakománkhoz útközben csatlakozunk, s Briny Jimet látogatjuk meg tavernájában. Gallagher kapitány ellopta Jim gályáját, így aztán jelenleg senki nem tud kereskedni Seatown városával. Épp Igaz Lovagtanoncunk, a kis Kingsley ínyére való feladat...



■Irányítás:

⊗	Ugrás
▢	Támadás
◯	Védekezés
△	Helyzet
L2	Oldallépés balra
R2	Oldallépés jobbra
L1	Kameramagasság váltása
SELECT	Fegyverkiválasztás
START	Játékon belüli menü
↑, ↑, ⊗	Hosszú ugrás
⊗ + ▢	Légitámadás
◯ + ↑	Tárgy tolása
◯ + ↓	Tárgy húzása
R1	Körülnézés mód
↓, ⊗	Ninja hátrabukfenc

■Egyéb jellemzők:
A teljes játék egy edzőszinttel kezdődik, ahol a Kingsley által használt fegyverekkel – köztük egy ügyes íjjal és nyíllal – ismerkedhetünk meg.



Custard, a gonos Kingsley róka, a lovagjelölt szerepében Briny Jim tavernájába vezet az utunk, ahol besegíthetünk az ellopott hajó ügyébe.

Killer Loop

■KIADÓ:	Crave
■MŰFAJ:	Futurisztikus versenyzés
■PROGRAM:	Játszható demó

Ebben a jövőszerű versenyzős játékban egy háromlábú sikló vezetőülésében foglalhatunk helyet. Ezek az űrkori járművek jobban illenének a *The War of the Worlds*-be, mint egy versenypályára, de a száguldás élménye páratlanul sikerült.

■Irányítás:

⊗	Mágnes
▢	Gyorsítás
△	Nézetváltás
L1	Oldalazás balra
R1	Oldalazás jobbra
R2	Power up bónusz

■Egyéb jellemzők:
A teljes változatban a három versenyistállóhoz tartozó 12 különböző versenysikló közül választhatjuk ki valamelyiket, s ezekkel 7 futurisztikus versenypályán suhanhatunk végig.







A Crave szerint a háromlábú versenysikló küzdelme a jövő versenye. Ugorj fel és kapaszkodj! A 300 kilométeres sebességgel haladó *Killer Loop* járműben utazni nem piskóta.

Destrega

■KIADÓ:	SCEE
■MŰFAJ:	Verekedős
■PROGRAM:	Játszható demó

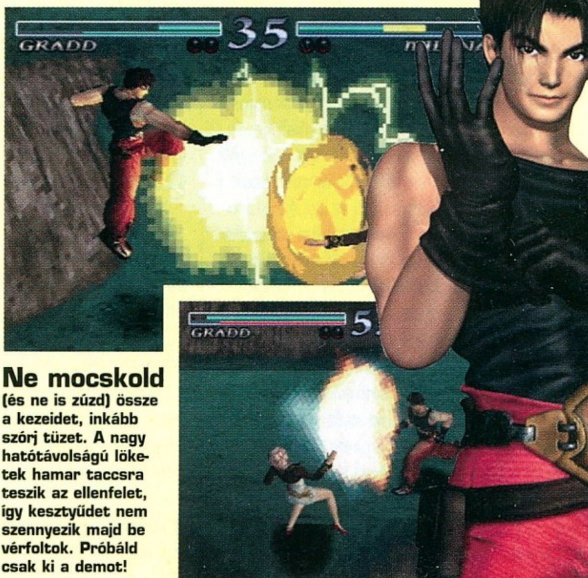
Ennek a kóborlós jellegű 3D beat 'em upnak a hátterét a cselszövések és varázslatok világa adja. Harci képességeidet ebben a programban olyan szintre fejlesztheted, hogy még a legügyesebb Tekken-harcosokat is saját pályájukon győzheted le. A szokásos közelharcon kívül itt nagyobb hatótávolságú támadásokat is végrehajthatsz anélkül, hogy kezeidet vér mocskolná össze.
A demóban Gradd vagy Milena szerepében vívhatod meg a halálos csatát.

■Irányítás:

L1	Védekezés
↑↓←→	Játékmód kiválasztása/karakter mozgatása
R1	Gyorsítás
△	Nagy hatótávolságban: erős varázslat Kis hatótávolságban: erős támadás
◯	Nagy hatótávolságban: széles hatótávú varázslat, kis hatótávolságban: hátbatámadás
⊗	Kiválasztás a menüképernyőn/ugrás
▢	Nagy hatótávolságban: gyors varázslat Kis hatótávolságban: gyenge támadás

■Egyéb jellemzők:
A teljes játék egy intrikával, rejtélyekkel és ifjú Gradd barátunk igazságkeresésével fűszerezett történeten alapul.

■További információk:
Küzdd vissza magad a *PSM5* lapjaira, ahol közelebbről is megismerkedhetsz a *Destrega* világával.



Ne mocskold (és ne is zúzd) össze a kezeidet, inkább szórj tüzet. A nagy hatótávolságú löketek hamar taccsra teszik az ellenfelet, így kesztyűdet nem szennyezik majd be vérfoltok. Próbáld csak ki a demot!

Felejtsük el végre a kapszulákat és kupolákat, hiszen a következő évezred alapkelléke a katona! Ötperces demónk fő témája a halál és a vérontás.

Millennium Soldier

■ KIADÓ:	Infogrames
■ MŰFAJ:	Shoot 'em up
■ PROGRAM:	Játszható demo

Öld meg mindent és mindenkit. Egy elég egyszerű játék elég egyszerű alapötlete. De nincs is ezzel semmi baj. A *Millennium Soldier* az *Apocalypse* és a *Robotron* arcade jellegű kombinációja. Egy kis kellemes lövöldözés. Tengerészsoldosként feladatunk az, hogy elpusztítsunk minden utunkba kerülő életformát. A demo ötpercnyi öldöklésre ad lehetőséget.

■ Irányítás:

← Játékos forgatása az óra járásával ellentétes irányban
→ Játékos forgatása az óra járásával azonos irányban
↑ Előre
↓ Vissza
⊗ A kiválasztott fegyver elsütése
▢ Fegyverváltás
◯ Gránát kilövése
L2 Tüzelés balra
R2 Tüzelés jobbra
START Pause

■ Egyéb jellemzők:

A teljes változatban található kétszemélyes mód is, ahol a játékosok együttműködnek a környéken található élőlények kiirtásában, de megvívnak egymással a legnagyobb fegyverek birtoklásáért. Van kétszemélyes combat (csata) mód is, melyben a játékosok teljes fegyvertárukkal azon igyekeznek, hogy legyűrjék egymást a számos aréna valamelyikében.

Videó Galéria

VESSÜNK CSAK EGY PILLANTÁST A PLAYSTATION JÖVŐJÉRE, A HOLNAP JÁTÉKAIRA A *PSM* SZEMÉVEL

Gran Turismo 2

■ KIADÓ:	SCEE
■ MŰFAJ:	Versenyszimulátor
■ PROGRAM:	Videodemó

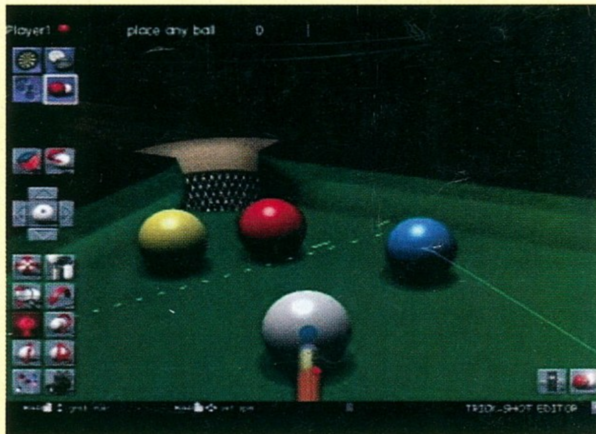
Minden idők legnagyobb autóverseny-szimulátora visszatér – ennek bizonyítékát láthatjátok most az e havi szám lemezén. Az előzetes videó egy kis ízelítő abból a programból, amely kétségtelenül bevonul majd a videojáték-legendák világába. Ha izgalmasnak találod ezt a videót, csak legyen türelmed kivárni a következő számban érkező játszható demót. Ó igen...



Jimmy White's Cueball

■ KIADÓ:	Virgin
■ MŰFAJ:	Snookerszimulátor
■ PROGRAM:	Videodemó

A *Jimmy White's Cueball* PC-sikere után a PlayStation változat is itt van végre. A kilátások jók, hiszen olyan ember neve fémjelzi a programot, aki olyan jelentőségű a snooker világában, mint Häkkinen a Forma1-ben



A KÖVETKEZŐ HÓNAP LEMEZE

A KÖVETKEZŐ HAVI A *PSM* EDDIGI LEGJOBB LEMEZE LESZ

- A VILÁG LEGJOBB VERSENYJÁTÉKA ÚJRA ITT VAN
- A **GRAN TURISMO 2** JÁTSZHATÓ DEMOJA
- JÁTSSZ PÁR DERBIT EXKLUZÍV **FIFA 2000** DEMONKKAL
- VAGY KUKKANTS BELE A **CRASH TEAM RACING**-BE
- ENNEK TETEJÉBE ITT AZ ÚJ **CHEAT-LETÖLTÉS ROVAT!** CSAK LÖKJ BE EGY MEMÓRIAKÁRTYÁT ÉS MENTSD EL MAGADNAK!





Elnézést, de rajtunk kívül álló okok miatt magazinunk tartalma előzetes figyelmeztetés nélkül változhat. A szerkesztőség fenntartja a jogot a CD tartalmának megváltoztatására

A fejlesztői pokol

Szöveg: **Nick Ellis**
Illusztráció: **Stuart Harrison**

GONDOLKOZTATOK MÁR AZON, HOGY MILYEN VISZONTAGSÁGOS LEHET EGY JÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE? BEMUTATJUK MR. NICK ELLIST...



Sziasztok! Még nemigen ismerhettek, de nemsokára annyit fogtok rólam tudni, mint egy régi jó barátról – aki jóllehet kissé sokat fecseg!! Az Exodus nevű cégnél dolgozom, amelynek központja Shepherd's Bushban van. Bár csak nemrég kezdtünk el PlayStation-fejlesztéssel foglalkozni, máris egy nagy projekt vezetésével bíztak meg, melyet 2000 karácsonyára tervezünk befejezni. Az elkövetkező hónapok alatt a személyes naplóm részleteivel örvendeztetlek majd meg Titeket, mely egy PlayStation játék készítésének titkaival, hullámvölgyeivel és mennyei pillanataival ismertet majd meg Benneteket. Engedelmetekkel, ez itt az Első Fejezet. Az irodalmi Nobel-díj jelöléseket a szokott címre küldjétek...

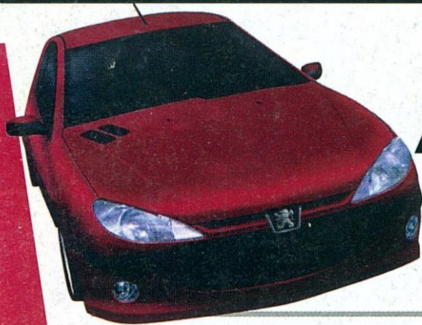
Szeptember 20. hétfő
Két másik programozó, Jez és Zak társaságában a felkelő nap országába, Japánba utazom, hogy egy kis ihletet kapjunk a Tokyo Game Show játékkiállításon. Zak azonban egy szushibárban tett látogatásunk nyomán úgymond „nem volt jól" az utcán, ezért egy rendőr letartóztatta – még miközben nem volt jól... Szükségtelen részletezni, egész nap vele kellett maradnunk, s ezzel el is ment az első itt töltött nap nagy része. A rákövetkező napon egy kis másnapossággal kellett megküzdenünk, ezért jól megreggeliztünk egy angol pubban és játszottunk egyet egy játékteremben, mielőtt hazaindultunk volna.

Szeptember 23. csütörtök
Újra itthon. Önmagamban bérelni egy házat igen drága lenne, így három másik lecsúszott fickóval osztom meg lakomat. Ben és Ant elég jó fazon, de a harmadik fickó, Ed nem az a társaságkedvelő típus. Van egy méretes Danzig-poszter a szobája falán, valamelyik este meg csak úgy besétált a szobámba és belekukkantott a számítógépes programnyelvkönyvembe meg a PS-fejlesztő készletembe. „Jól néz ki. De van ennek egyáltalán valami HASZNA?" – kérdezte, majd kisétált. Fura egy alak, nem?

Szeptember 24. péntek
Az első teljes nap az irodában a költözés óta (egy leicesteri mini ipari központból jöttünk ide). Bemutattam a játéktervemet a team többi tagjának. Még korai stádiumban van, de amolyan *Tomb Raider–Metal Gear Solid–Gran Turismo* keveréket szeretnék, amelyben a *PaRappa The Rapper*-re, a *WipEout*-ra és a *Croc*-ra emlékeztető elemek is lesznek. Kedves és megértő barátnőm szerint mindez kissé túlzottan nagyratörő. Megmondtam neki, hogy mivel ő nem egy nagyratörő típus, nem igazán van meg az alapja arra, hogy valami másról megállapítsa, hogy nagyratörő-e, vagy sem. Erre azzal érvelt, hogy por azért, mert ő nem nagyratörő, a projektet ambícióktól mentesen, elfogulatlanul látja és így könnyebben meg tudja ítélni, mennyire ambiciózus valami. Azért egy kis támogatás jól jönne néha.

Szeptember 27. hétfő
Az egész csapat jelen van. A csapathoz két tervező (é vagyok a legjobb darab), három kódoló, két animátor, két grafikai tervező, egy zenész és Phil, a producer tartozik. Utóbbi az a fickó, aki ostorral a kezében felügyel ránk. Mind készen állunk a megbeszélésre. Csak egy probléma var az előzetes designterveim eltűntek a hálószobámból...

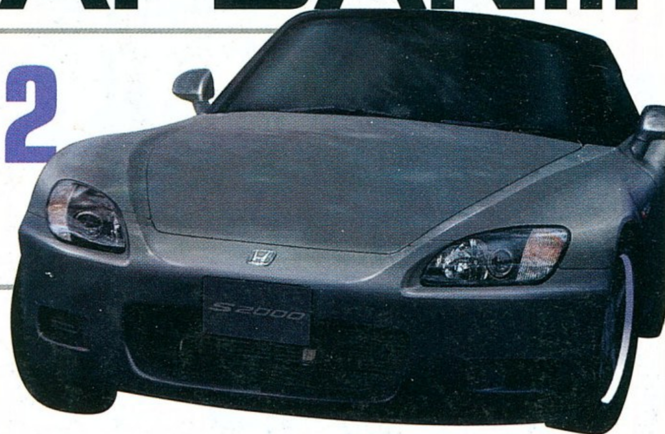
A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN:
Storyboardtervezés, grafikai tervezés, cím. És egy kilakoltatási felszólítás.



A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...

GRAN TURISMO 2

KÉSZÜLJETEK FEL ÉLETETEK LEGNAGYOBB FUTAMÁRA. ÉRKEZIK EXKLUZÍV *GT2*-ELŐZETESÜNK ÉS A JÁTÉK JÁTSZHATÓ DEMÓJA! CSAK A *PSM*-BEN!



PLUSZ! A *FIFA 2000* előzetese és játszható demója • A *PSM* találkozója a *Resi 3* készítőivel • A *Crash Team Racing* előzetese és játszható demója • És még sok minden más!

A KARÁCSONYI KÜLÖNSZÁM DECEMBER 17-ÉN, JELENIK MEG!

ízleld meg a Valóságot

LAP -/3

11 SECT=269

16 SECT=218

13 SECT=220

<S. MERTENS>



Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

- Superbike World Championship futamok edzési és gyakorlási lehetőséggel.
- 14 különböző világbajnoki pálya.
- Hihetetlenül valósághű verseny, amely a Castrol Honda versenyistálló támogatásával jött létre.

- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!







www.thq.co.u

5000+ TIPP!

Hivatalos Magyar

PlayStation Tipp

A PlayStation Magazin alkotóitól

1999 DECEMBER 990 FT



AZ EGYETLEN HIVATALOS TIPP MAGAZIN

5 teljes leírás

METAL GEAR SOLID SPECIAL MISSIONS



- LOPAKODÁS MESTERFOKON
- TAKTIKAI TANÁCSOK
- TITKOK LELEPLEZVE
- TELJES LEÍRÁS

TIPPEK CSALÁSOK A-Z-ig

TÖBB SZÁZ KÓD, AMI ÁTSEGÍT A NEHEZÉN



MEGOLDVA! VÉGIGJÁTSZVA!

FINAL FANTASY VIII

16 OLDALAS LEÍRÁS

EXKLUZÍV!



FIFA 2000

GÓLÖZÖN ÉS TOMBOLÓ TÖMEG A STADIONBAN!



QUAKE II

A DÉMON ELSZABADULT

40 WINKS

ÁLOMMANÓK AKCIÓBAN

